



**BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE TARI
HUDOQ DALAM PAGELARAN BUSANA “MOVITSME”**

PROYEK AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun Oleh :

MARTIANA RIZKY SUTRISNO

15514134002

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek akhir ini berjudul **BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE TARIAN HUDOQ DALAM PAGELARAN BUSANA “MOVITSME”** ini telah di pertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 25 Juni 2018 dan dinyatakan lulus.

Dewan Penguji :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Dra. Sri Widarwati, M.Pd	Ketua		29 Agustus 2018
2. Sugiyem, M.Pd	Sekretaris		29 Januari 2019
3. Dra. Kapti Asiatun, M.Pd	Penguji		6 Februari 2019

Yogyakarta, 25 Juni 2018

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Dr. Widarto, M.Pd

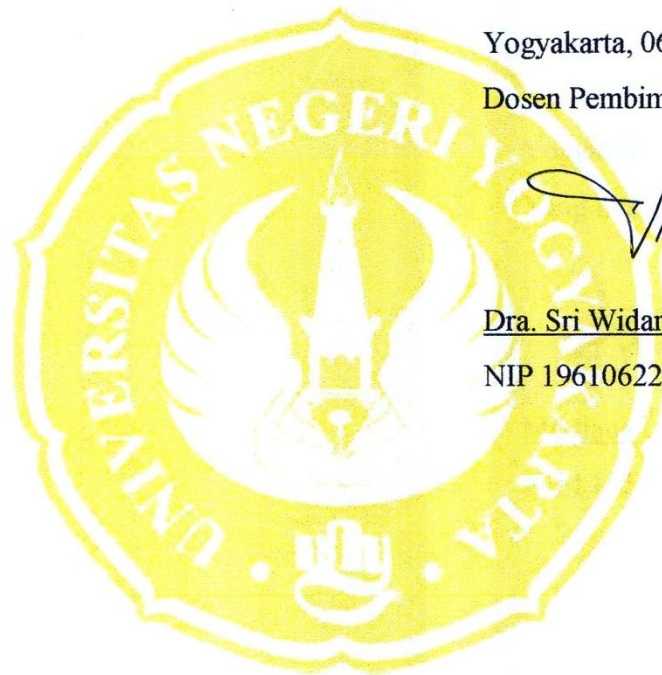
NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul “BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN N
S SUMBER IDE TARI HUDOQ DALAM PAGELARAN BUSANA A
“MOVITSME” yang disusun oleh Martiana Rizky Sutrisno, NIM 15514134002 ini i
t telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 06 Juni 2018

Dosen Pembimbing,



Dra. Sri Widarwati, M.Pd

NIP 19610622 198702 2 001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 06 Juni 2018

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Martiana Rizky Sutrisno', written over the printed name.

Martiana Rizky Sutrisno

NIM 15514134002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Bapakku Sutrisno, Ibuku Sri Utami dan Adeku Rigka Lehwelas Sutrisno, terimakasih atas limpahan cinta dan kasih sayang, doa, semangat dan selalu memberikan dukungan baik secara materi dan moral.
2. Kepada Ibu Sri Widarwati yang selalu membimbing saya dengan kesabaran.
3. Mas Jamaludin Winarhadi Kusumo yang selalu memberikan motivasi untuk tetap bersemangat dan pantang menyerah dalam mengerjakan laporan Proyek Akhir.
4. Saudaraku Mbak Prenjak, Mas Mogol, Mbak Peres, Mama Ceting, Ndut Wawa, Umi Bulaga, Dek Lemot dan saudaraku di KPALH Carabiner.
5. Hardianti Astari, Nalurita, Gofane, Iin dan Niken penyemangat dan mengingatkan untuk mengerjakan laporan Proyek Akhir.
6. Para sahabatku Tim Kreasi 2016 dan teman – teman kelas B jurusan D3 Teknik Busana angkatan 2015 yang telah berjuang bersama – sama baik suka maupun duka.
7. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta, tempatku belajar menimba ilmu menjadi insan yang cendekia, mandiri dan intelektual.

HALAMAN MOTTO

Dan Allah bersama orang-orang yang sabar.

(QS Al-Anfal 66)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(QS Asy-Syarah 5)

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya.

(QS Al-Baqarah 286)

Jadilah diri kita sendiri kaena itu lebih baik daripada berpura-pura menjadi orang lain
yang baik.

**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE TARIAN HUDOQ
DALAM PAGELARAN BUSANA “MOVITSME”**

MARTIANA RIZKY SUTRISNO 15514134002

ABSTRAK

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk; 1) Mencipta disain busana pesta malam remaja dengan sumber ide Tari Hudoq, 2) Membuat busana pesta malam remaja dengan sumber ide Tari Hudoq, 3) Menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema Movitsme yang menampilkan busana pesta malam remaja dengan sumber ide Tari Hudoq.

Proses perwujudan karya busana dalam Proyek Akhir ini meliputi tiga tahapan sebagai berikut; 1) Proses penciptaan disain meliputi tahapan; a) menguraikan tentang pencarian inspirasi, b) persiapan alat dan bahan mendesain, c) membuat *moodboard*, d) menggambar desain busana dalam bentuk *design sketching*, e) membuat *presentation drawing*. 2) Proses pembuatan busana pesta yang meliputi; a) tahap persiapan berupa pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perancangan bahan, kalkulasi harga dan penyusutan bahan, b) tahap pelaksanaan yaitu peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahit, pemasangan bahan pelapis, penjelujuran, evaluasi proses I, penjahitan, menghias busana dan evaluasi proses II, c) tahap evaluasi akhir yang didapat adalah busana pesta malam dengan sumber ide Tari Hudoq telah sesuai tema besar pagelaran Movitsme, busana pesta malam terdiri *two pieces* yaitu *blouse* dan *miniskirt*. 3) Proses pergelaran busana meliputi tiga tahap; a) tahap persiapan gelar busana yaitu pembentukan panitia, menentukan tema, menentukan tujuan pelaksanaan, menentukan sumber dana, menentukan dewan juri, menentukan waktu dan tempat penyelenggaraan, b) tahap pelaksanaan gelar busana meliputi penilaian gantung, grand juri, pelaksanaan persiapan dan gladi bersih, penyelenggaraan pergelaran busana, c) tahap evaluasi tersebut semua panitia dapat mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan pembelajaran agar memperbaiki di acara-acara berikutnya, secara keseluruhan acara berjalan dengan lancar.

Hasil dari proyek akhir ini adalah; 1) Terciptanya disain busana pesta malam dengan sumber ide Tari Hudoq yang dituangkan dalam bentuk *fashion illustration*. 2) Hasil karya busana pesta malam dengan sumber ide Tari Hudoq terdiri atas dua *pieces* yaitu *blouse* dan *miniskirt*, dengan menggunakan hiasan sulaman payet dan *macrame*. Bahan yang digunakan menggunakan bahan oskar middle. 3) Hasil pergelaran busana dengan tema Movitsme terselenggara pada hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 101 mahasiswa angkatan 2015, S1 kelas A, D3 kelas B dan S1 kelas D. Pada pergelaran busana ini karya penulis tampil pada nomor urut 58 dengan diperagakan oleh model Puput. Hasil pergelaran berjalan lancar dan mendapat sambutan yang positif dari masyarakat.

Kata kunci : busana pesta malam, Tari Hudoq, pergelaran busana Movitsme.

**NIGHT PARTY DRESSES FOR TEENAGERS WITH THE SOURCE OF HUDOQ DANCE
IDEAS IN A FASHION SHOW OF “MOVITSME”**

MARTIANA RIZKY SUTRISNO 15514134002

ABSTRACT

Making this Final Project aims to; 1) Create a teen night party fashion design with the source of Hudoq Dance ideas, 2) Making a party night outfit with the source of Hudoq Dance ideas, 3) Held a fashion show with a movie theme featuring teen night party dresses with the source of Hudoq Dance ideas.

The process of embodiment of fashion works in this Final Project includes the following three stages; 1) The design creation process includes; a) describes the search for inspiration, b) The preparation of design tools and materials, c) Create a moodboard, d) Draw fashion designs in the form of sketching designs, e) make presentation drawings. 2) The process of making a party dress that includes; a) the preparation stage in the form of working drawing, size taking, fashion pattern making, material design, price calculation and material shrinkage; b) implementation phase, ie laying of pattern on material, cutting of material and sewing mark, installing coating material, I, sewing, decorate clothing and evaluation of process II, c) the final evaluation stage of Hudoq Dance in accordance with the big theme of Movitsme performance, the evening party dress consisted of two pieces namely blouse and miniskirt. 3) The process of fashion performance includes three stages; a) the preparation stage of the clothing title is the formation of the committee, determining the theme, determining the purpose of implementation, determining the source of funds, determining the jury, determining the time and place of implementation, b) the stage of the implementation of the title of clothing include the assessment of lecturers, grand jury, the implementation of preparation and rehearsal, organizing fashion show, c) the evaluation phase all the committee can learn the flaws and can be used as learning to improve at the next events, the whole program runs smoothly.

The results of this final project are; 1) The creation of the party party fashion design with the source of Hudoq Dance which is poured in the form of fashion illustration. 2) The work of party party with the source of ideas Hudoq dance consists of two pieces of blouse and miniskirt, by using sequin and macrame embroidery. The material used uses middle-sized materials. 3) The result of the fashion show with the theme of Movitsme held on Wednesday, April 11, 2018 at 18.30 WIB at the University of Yogyakarta Negotiation Auditorium followed by 101 students of class 2015, S1 class A, D3 class B and S1 class D. At performances this fashion works by the author appeared in sequence number 58 by modeled by Puput model. The result of the performance went smoothly and received a positive response from the community.

Keywords: night party dress, Hudoq Dance, Movitsme fashion show.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugrah dan kenikmatan serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan Proyek Akhir. Proyek Akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana. keberhasilan pembuatan Proyek Akhir ini karena dukungan dan bimbingan dari pihak-pihak lain yang membantu dalam penyusunan Proyek Akhir untuk itu penyusun mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dra. Sri Widarwati, M.Pd. selaku dosen pembimbing Proyek Akhir.
2. Dra. Kapti Asiatun, M.Pd. selaku dosen penguji dalam ujian Proyek Akhir.
3. Sugiyem, M.Pd. selaku sekretaris dalam ujian Proyek Akhir.
4. Triyanto, M.A, selaku Ketua Program Studi Teknik Busana D3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Mutiara Nugraheni, selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan bagi para pembaca khususnya.

Yogyakarta, 04 Juni 2018

Penyusun

Martiana Rizky Sutrisno

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Istilah	6
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan	8
E. Manfaat Penciptaan	9
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	
A. Tema Penciptaan	11
B. Trend Fashion	12
C. Sumber Ide	15
D. Desain Busana	20
1. Unsur dan Prinsip Desain	20
2. Teknik Penyajian Gambar	30
3. Teknik Penyusunan <i>Moodboard</i>	35
E. Busana Pesta	37
1. Deskripsi Busana Pesta	37
2. Bahan Busana Pesta	38
3. Pola Busana Pesta	38
4. Teknologi Busana	44
5. Hiasan Busana	47
F. Pergelaran Busana	50
1. Pengertian Pergelaran Busana	50
2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana	51
3. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana	51
4. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	57

BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	
A. Konsep Penciptaan Desain	61
B. Konsep Pembuatan Busana	65
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana	69
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Pembuatan Busana	73
1. Proses Penciptaan Desain Busana.....	73
2. Proses Pembuatan Busana	80
3. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	115
B. Hasil	129
1. Hasil Penciptaan Desain Busana.....	129
2. Hasil Pembuatan Busana	133
3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	135
C. Pembahasan	136
1. Penciptaan Desain Busana	136
2. Pembuatan Busana	137
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	139
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	142
B. Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Tari Hudoq	18
Gambar 02. Desain <i>Background and Stage</i>	70
Gambar 03. <i>Moodboard</i>	75
Gambar 04. <i>Design Sketching</i>	77
Gambar 05. <i>Presentation Drawing</i>	79
Gambar 06. Gambar Kerja <i>Blouse</i> 1	81
Gambar 07. Gambar Kerja <i>Blouse</i> 2	82
Gambar 08. Gambar Kerja <i>Miniskirt</i>	83
Gambar 09. Gambar Kerja Motif Hiasan Payet.....	84
Gambar 10. Pola Dasar Badan Sistem <i>So-en</i> Skala 1:4	87
Gambar 11. Pola Dasar Rok Bagian Depan Skala 1:4	89
Gambar 12. Pola Dasar Rok Bagian Belakang Skala 1:4	90
Gambar 13. Pecah Pola <i>Blouse</i> Skala 1 : 4	92
Gambar 14. Pecah pola <i>miniskirt</i> skala 1 : 4.....	93
Gambar 15. Hasil Pecah Pola <i>blouse</i> Bagian Depan	94
Gambar 16. Hasil Pecah Pola <i>blouse</i> Bagian Belakang.....	94
Gambar 17. Hasil Pecah Pola <i>miniskirt</i>	95
Gambar 18. Rancangan Bahan Utama <i>Blouse</i>	97
Gambar 19. Rancangan Bahan Utama Hiasan <i>Blouse</i>	98
Gambar 20. Rancangan Bahan Utama <i>Miniskirt</i>	99
Gambar 21. Rancangan Bahan Vuring <i>Blouse</i>	100
Gambar 22. Rancangan Bahan Vuring <i>Miniskirt</i>	101
Gambar 23. Rancangan Bahan Pelapis 1	102
Gambar 24. Rancangan Bahan Pelapis 2	103
Gambar 25. <i>Fashion Illustration</i>	132
Gambar 26. Hasil Hiasan Sulaman Payet Pada <i>Blouse</i>	134
Gambar 27. Hasil Hiasan <i>Macrame</i> Pada <i>Blouse</i>	134
Gambar 25. Hasil Penyelenggaraan Busana	135

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Kalkulasi Harga	105
Tabel 02. Evaluasi Proses I	110
Tabel 03. Evaluasi Proses II	114
Tabel 04. Rencana anggaran dana kebutuhan pergelaran busana Movitsme .	124
Tabel 05. Perhitungan Tiket.....	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan dalam pertunjukan busana Movitsme	148
Lampiran 2. Susunan acara pertunjukan busana Movitsme	152
Lampiran 3. Pengeluaran Dana.....	153
Lampiran 4. Publikasi Pertunjukan Movitsme	161
Lampiran 5. Foto Peragawati	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan adanya perkembangan *fashion*, setiap manusia terutama kaum hawa telah berusaha untuk tidak ketinggalan. Mulai dari anak-anak sampai dewasa sangat memperhatikan perkembangan *fashion*, dan sekarang perkembangan dunia *fashion* yang disebut *mode* ini telah mengalami jaman revolusi yang pesat di Indonesia. Gaya-gaya dan *style fashion* pun menjadi syarat-syarat penting untuk para wanita yang juga sebagian besar adalah pelajar.

Fashion pada kalangan remaja pada saat ini diartikan sebagai cara atau gaya berpakaian pada remaja yang selalu mengikuti perkembangan zaman, yang dari zaman ke zaman selalu ada pembaharuan baik dari segi bentuk, warna dan variasi. Kemajuan teknologi informasi, komunikasi dan transportasi, serta makin menonjolnya ekonomi dan perdagangan yang telah mendorong terwujudnya globalisasi, memberi peluang terjadinya infiltrasi budaya barat sebagai ukuran tata nilai dunia dalam segala aspek bidang kehidupan. Gaya berpakaian warga kota-kota besar di negara-negara berkembang tidak dapat dibedakan dengan gaya berpakaian warga di Amerika Serikat dan Eropa. Digambarkan dengan busana yang anggun, cantik, simpel

dan lincah sesuai dengan kepribadian remaja saat ini dengan mencoba sesuatu hal yang baru.

Pada awalnya busana berfungsi hanya untuk melindungi tubuh baik dari sinar matahari, cuaca ataupun dari gigitan serangga. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka hal tersebut juga mempengaruhi fungsi dari busana itu sendiri.

Pada aspek berbusana kita perlu menyesuaikan busana dengan bentuk tubuh, warna kulit, kepribadian, jenis kelamin dan lain sebagainya. Kesalahan dalam memilih busana akan berakibat fatal bagi sipemakai, karena busana yang semula diharapkan dapat mempercantik diri dan dapat menutupi kekurangan tidak terwujud, bahkan kadang-kadang kekurangan tersebut terlihat semakin menonjol. Berdasarkan pemahaman tersebut orang-orang juga ingin selalu tampil maksimal di setiap kesempatan, baik busana saat bekerja, busana saat berolahraga terlebih lagi busana saat menghadiri sebuah pesta.

Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Memilih busana pesta hendaklah dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan, apakah pestanya pagi, siang, sore ataupun malam, karena perbedaan waktu juga mempengaruhi model, bahan dan warna yang akan ditampilkan. Selain itu juga perlu diperhatikan jenis pestanya, apakah pesta perkawinan, pesta dansa, pesta perpisahan atau pesta lainnya. Hal ini juga menuntut kita untuk memakai busana sesuai dengan jenis pesta tersebut. Misalnya busana pesta remaja yang digambarkan dengan busana yang anggun, cantik dan simpel

sesuai dengan kepribadian remaja saat ini dengan mencoba sesuatu hal yang baru.

Pada pergelaran kali ini mengambil tema Movitsme. Movitsme merupakan singkatan dari Move To It's Me yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Movitsme adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Busana pesta malam busana yang anggun, cantik tetapi sesuai dengan selera remaja saat ini, sesuai dengan kepribadian remaja yang mencoba sesuatu hal baru saat ini busana yang anggun, cantik, simpel dan lincah ini diciptakan dengan mengambil sumber ide Tari Hudoq. Hudoq adalah sejenis festival yang berupa tarian ungkapan syukur yang digelar oleh sub-etnis Dayak di provinsi Kalimantan Timur. Hudoq adalah kesenian tarian yang menggunakan topeng dan kostum, oleh sebab itu Hudoq termasuk golongan kesenian barongan. Hudoq artinya menjelma, oleh karena itu memakai topeng burung melambangkan menjelma menjadi burung. Menurut kepercayaan tradisional orang Bahau, Busang, Modang, Ao'heng dan Penihing, Hudoq adalah 13 hama yang merusak tanaman seperti tikus, singa, gagak, dan lain-lain. Dalam festival tersebut Hudoq dilambangkan oleh penari yang

mengenakan topeng yang mewakili hama dan rompi yang terbuat dari pinang atau kulit kayu pohon pisang. Tarian selesai ketika dua manusia Hudoq keluar dan mengejar Hudoq hama. Durasi tari adalah 1-5 jam. Penari hudoq Bahau dan Modang memakai topeng kayu berukir, gabungan antara citra hama tanaman dan satwa-satwa berbahaya. Seluruh tubuh penari tertutup busana yang terbuat dari kulit pohon, dihiasi rumbai daun pisang, dan ada pula yang menggunakan daun kelapa. Busana dilengkapi dengan topi berbulu dan tongkat kayu yang dipegang di tangan kanan. Tarian ini biasanya dilakukan oleh 11 penari, masing-masing memakai topeng berbeda, digelar di lapangan luas dan terbuka. Para penonton mengelilingi arena pertunjukkan.

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Hudoq>

Penerapan sumber ide dengan mengambil karakter dari sumber ide. Penerapan sumber ide tersebut dapat dilihat pada *blouse* yang dibuat seperti topeng tari hudoq, yang mana pada *blouse* tersebut di wujudkan sebagai telinga topeng Tari Hudoq. Dan rumbai pada *blouse* menggambarkan daun pisang pada kostum Tari Hudoq. Pada bagian telinga topeng Tari Hudoq terdapat motif segitiga yang mana motif tersebut termasuk motif suku Dayak. Motif pada bagian depan *blouse* merupakan penggabungan antara motif Afrika dan motif suku Dayak. Dilakukan penggabungan motif yang memiliki desain yang hampir sama karena motif Afrika merupakan identitas sub tema *Electric Beats* dan motif suku Dayak masuk ke dalam sumber ide. Desainer mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Pada

sub tema *Electric Beats*, palet warna yang muncul sesuai dengan warna motif suku Dayak

Pada pergelaran Movitsme yang menampilkan busana pesta dari *Trend Forecas Guidelines 2018 Movitsme* dimana terbagi kedalam 4 tema, salah satunya yaitu tema *Quest* yang memiliki sub tema *Electric Beats*. *Trend* ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari *style electric beats*. Barang utama yang harus disertakan adalah detail manik dan rumbai. Motif tradisional untuk mengekspresikan gadis yang menghargai akar budaya yang ia miliki sendiri.

Penciptaan disain busana pesta malam ini disesuaikan dengan usia pemakainya yaitu untuk usia remaja dimana pada usia ini terjadi perubahan psikologis menuju kedewasaan sehingga memiliki jiwa yang selalu ingin bebas dan penuh keberanian. Oleh karena itu, busana yang dirancang dapat mempunyai bentuk-bentuk baru yang unik serta bebas.

B. Batasan Istilah

Agar penulisan laporan Proyek Akhir tersebut tidak menyimpang dari tujuan, maka penyusun membatasi pengertian dari Judul Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide Tari Hudoq Dalam Pagelaran Busana “Movitsme”

1. Busana Pesta Malam

Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi sipemakai. Busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Busana pesta mala mini dikenakan untuk wanita remaja hingga dewasa dengan usia 17-25 tahun dengan karakter maskulin serta mmeberikan kesan kuat dan tegas.

2. Sumber Ide Tari Hudoq

Hudoq adalah sejenis [festival](#) yang berupa tarian ungkapan syukur yang digelar oleh sub-etnis [Dayak](#) di provinsi [Kalimantan Timur](#). Pada festival tersebut para penari juga menggunakan pakaian yang terbuat dari kulit pohon yang dihiasi rumbai berwarna hijau yang terbuat dari daun pisang atau daun kelapa. Pakaian ini menyimbolkan dedaunan yang diharapkan terus menghijau supaya tanaman yang mereka tanam subur seperti yang diharapkan. Topeng yang mereka gunakan ialah topeng yang terbuat dari kayu dengan ukiran dan juga bentuknya yang berbeda-beda

sesuai dengan perwujudan yang ingin ditampilkan. Tidak ketinggalan juga, penutup kepala yang dihiasi dengan bulu burung enggang yang sudah menjadi ciri khas dan juga memiliki arti khusus bagi masyarakat dari suku Dayak. Penerapan sumber ide dapat dilihat pada *blouse* yang dibuat seperti topeng Tari Hudoq, yang mana pada *blouse* tersebut diwujudkan sebagai telinga topeng tari hudoq, dan rumbai pada *blouse* menggambarkan daun pisang pada kostum Tari Hudoq.

3. Pengertian Movitsme

Movitsme merupakan singkatan dari Move To It's Me yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Movitsme adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Busana Pesta Malam dengan sumber ide "Tari Hudoq" yang mengambil bentuk serta sifar dan motif yang berada pada kostum Tari Hudoq sehingga menghasilkan busana pesta malam remaja dengan karakter maskulin serta memberikan kesan kuat dan tegas, sehingga cocok dikenakan oleh remaja dengan usia 17-25 tahun.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian batasan istilah, maka permasalahan dalam pembuatan busana ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta disain busana pesta malam remaja dengan sumber ide Tari Hudoq?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam remaja dengan sumber ide Tari Hudoq?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema Movitsme dan menampilkan busana pesta malam remaja dengan sumber ide Tari Hudoq?

D. Tujuan

Tujuan penciptaan karya pada penulisan proyek akhir dicapai oleh mahasiswa yaitu dapat :

1. Dapat mencipta disain busana pesta malam remaja dengan sumber ide Tari Hudoq.
2. Dapat membuat busana pesta malam remaja dengan sumber ide Tari Hudoq.
3. Dapat menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema Movitsme dan menampilkan busana pesta malam remaja dengan sumber ide Tari Hudoq.

E. Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan dari laporan proyek akhir ini dibagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis, laporan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembuatan desain busana pesta malam remaja, pembuatan busana pesta malam pesta remaja serta proses pagelaran busana Movitsme.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Penulis

- 1) Menjadi tolak ukur kemampuan, bakat dan kreatifitas yang dimiliki dalam menciptakan sebuah karya busana pesta malam.
- 2) Dapat mengembangkan kreativitas dan sumber ide menjadi suatu desain busana dan dapat mewujudkannya menjadi busana secara nyata.
- 3) Meningkatkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa dengan mewujudkannya dalam sebuah karya nyata.

b. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Memperkenalkan kepada masyarakat adanya Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

- 2) Mensosialisasikan hasil karya cipta mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan industri.
 - 3) Melahirkan desainer – desainer yang handal sehingga mampu bersaing dengan pasar global
- c. Manfaat Bagi Masyarakat
- 1) Sebagai informasi masyarakat mengenai karya-karya mahasiswa program studi teknik busana
 - 2) Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta melalui pergelaran busana Movitsme.
 - 3) Mendapatkan berbagai alternative pilihan disain busana pesta khususnya untuk trend mode 2018.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Menurut Eko Santosa,dkk (2008:61), tema ada yang menyebutnya sebagai premis, root idea, thought, aim, central idea, goal, driving force dan sebagainya. Seorang penulis terkadang mengemukakan tema dengan jelas tetapi ada juga yang secara tersirat. Akan tetapi, tema harus dirumuskan dengan jelas, karena tema merupakan sasaran yang hendak dicapai oleh seorang penulis lakon. Ketika tema tidak terumuskan dengan jelas maka lakon tersebut akan kabur dan tidak jelas apa yang hendak disampaikan.

Tema adalah suatu amanat utama yang disampaikan oleh pengarang atau penulis melalui karangannya (Gorys Keraf, 1994). Tema bisa juga disebut muatan intelektual dalam sebuah permainan, ini mungkin bisa diuraikan sebagai keseluruhan pernyataan dalam sebuah permainan: topik, ide utama atau pesan, mungkin juga sebuah keadaan (Robert Cohen, 1983). Adhy Asmara (1983) menyebut tema sebagai premis yaitu rumusan intisari cerita sebagai landasan ideal dalam menentukan arah tujuan cerita. Dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa tema adalah ide dasar, gagasan atau pesan yang ada dalam naskah lakon dan ini menentukan arah jalannya cerita.

Berdasarkan pendapat diatas pengertian tema adalah sebuah ide atau gagasan sebuah pemikiran yang belum terwujud dalam sebuah karya lukis.

<http://www.bukupr.com/2013/01/pengertian-tema-dalam-sebuah-teater.html?m=1>

B. Trend Fashion

Menurut Sri Widarwati, dkk. (1996: 22) Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan trend mode. Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Oleh karena itu selain apa yang sudah di sebut di atas, kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran. Apapun di sekitar kita bisa berpengaruh pada mode. Ketenaran seseorang, popularitas suatu tempat, lagu, kejadian bahkan ilmu bisa memunculkan sesuatu yang baru pada mode. Yang penting dalam setiap kecenderungan (trend) baru muncul, kita tidak perlu merasa harus mengikutinya. Sebaliknya, jangan pula menghindar atau menerimanya terlalu serius, tergesa-gesa dan menterjemahkannya terlalu harafiah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya busana yang mengalami perubahan seiring berjalanya waktu. Perubahan tersebut terjadi setiap setahun sekali, dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurung waktu tertentu perubahan yang mendasar merupakan bagian penting dan menyatu dengan masyarakat.

Trend yang digunakan dalam penciptaan busana ini mengikuti *trend forecast* 2018 dengan mengambil salah satu *Fashion Trend Guidelines 2018 Movitsme*. *Trend* 2018 terbagi menjadi 4 kelompok besar: Individualist, Neuetradition, Quest, Sensory.

1. Individualist

Wanita individualist seperti seorang kurator seni, juga selaku aktivis. Kombinasi karakter yang tidak umum, dia menghargai seni pada tingkat tinggi dan mempromosikan perubahan sosial melalui penggalangan dana industri dan fungsi sosial. Pada pencampuran kontemporer ini dia mengembangkan merk dagangnya sendiri melalui gaya yang mewujudkan desain modern yang canggih dan ide yang berasal dari sumber yang luas dan bermacam-macam dengan desain yang modern.

- a. Remix
- b. Alter Ego

2. Neuetradition

Wanita neuetradition adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk membangun kembali kotanya. Filosofi neuetradition mempercayai pada kegunaan/pemanfaatan pemakaian ulang (*reusing*) dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jas berteknik jahit halus (*tailored suits*).

- a. Constructivist
- b. Mainland

3. Quest

Sebagai fotografer profesional dan traveler yang bersemangat, wanita Quest gemar menjelajah, mengkhususkan diri untuk mempelajari suku-suku asing. Hidup nomaden, dengan gaya seperti orang gipsi. Dengan style tanpa susah payah dan easy going, karakter yang memikat, dia mampu untuk mendapatkan akses ke tempat yang tidak diketahui dan menyingkap permata terpendam.

a. Electric Beats

Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari stylenya. Tren ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padu padan dengan kain-kain Ankara. Motif cetak (*print*) dan motif pola dengan tangan merupakan hal yang penting untuk mengekspresikan gadis yang menghargai akar budayanya dengan tujuan yang ia miliki sendiri.

b. Madina

4. Sensory

Wanita Sensory mendefinisikan masyarakat kita yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia virtual. Dia sepenuhnya merangkul fantasi sains fiksi dan terobsesi dengan teori baru teleportasi. Semua hal mengenai lingkungan sekitarnya memancarkan

realitas ekstrim, warna yang bersifat hydra-charged yang mulus hingga bahan dengan fungsi teknologi di rumah dan kantornya.

- a. +Chill
- b. Catalyst

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Fashion Trend Guildelines 2018 *MOVITSME* merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati,dkk. (1996:58), “Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan seatu disain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbahai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat untuk dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa busana benda-benda yang ada di lingkungan di sana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun internasional.”

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sumber inspirasi dalam

menciptakan suatu kreasi baru atau gagasan yang keluar untuk menciptakan sebuah kreasi desain baru yang kreatif dan inovatif.

2. Penggolongan Sumber Ide

Sumber ide secara garis besar menurut Chodiyah dan Mamdy (1982:172), dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun international, misalnya pakaian olah raga dari peristiwa PON, SEA Game, Asian Game, Olympic Games, dari pakaian upacara 17 agustus.

Dari ketiga kelompok sumber ide tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik untuk dijadikan sebagai sumber ide dari seorang perancang busana dalam menciptakan model busana yang baru, misalnya kekhususan atau keistimewaan dari sumber ide tersebut.

Berdasarkan beberapa penggolongan diatas sumber ide tidak harus diambil secara keseluruhan akan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas dari sumber ide tersebut. Namun dari

kelompok sumber ide tersebut, diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik oleh desainer.

3. Sumber Ide Tari Hudoq

Hudoq adalah sejenis festival yang berupa tarian ungkapan syukur yang digelar oleh sub-etnis Dayak di provinsi Kalimantan Timur. Hudoq adalah kesenian tarian yang menggunakan topeng dan kostum, oleh sebab itu Hudoq termasuk golongan kesenian barongan. Hudoq artinya menjelma, oleh karena itu memakai topeng burung melambangkan menjelma menjadi burung.

Menurut kepercayaan tradisional orang Bahau, Busang, Modang, Ao'heng dan Penihing, Hudoq adalah 13 hama yang merusak tanaman seperti tikus, singa, gagak, dan lain-lain. Dalam festival tersebut Hudoq dilambangkan oleh penari yang mengenakan topeng yang mewakili hama dan rompi yang terbuat dari pinang atau kulit kayu pohon pisang. Tarian selesai ketika dua manusia Hudoq keluar dan mengejar Hudoq hama. Durasi tari adalah 1-5 jam.

Menurut tradisi, festival hudoq diadakan setiap selesai menugal (menanam padi) di ladang September-Oktober setiap tahun. Maksudnya, memohon berkat Tuhan agar padi yang ditanam nanti menghasilkan bulir yang berlipat-lipat hingga membawa kemakmuran bagi masyarakat. Secara turun-temurun, festival itu digelar berpindah-pindah dari desa ke desa lain setiap tahun.

Penari huduq Bahau dan Modang memakai topeng kayu berukir, gabungan antara citra hama tanaman dan satwa-satwa berbahaya. Seluruh tubuh penari tertutup busana yang terbuat dari kulit pohon, dihiasi rumbai daun pisang, dan ada pula yang menggunakan daun kelapa. Busana dilengkapi dengan topi berbulu dan tongkat kayu yang dipegang di tangan kanan. Tarian ini biasanya dilakukan oleh 11 penari, masing-masing memakai topeng berbeda, digelar di lapangan luas dan terbuka. Para penonton mengelilingi arena pertunjukkan.

(<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Huduq>)



Gambar 01. Tari Huduq

Sumber https://www.google.co.id/search?q=tari+huduq&client=ms-androidsamsung&prmd=inv&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjGqdnX4PPbAhWCfCsKHSACD8cQ_AUIESgB&biw=412&bih=652&dpr=2.63#imgrc=RA2cfUrXwl1R-M

4. Pengembangan Sumber Ide

Dalam menerapkan sumber ide pada desain agar bentuk ide dapat terlihat tanpa mengurangi keindahan desain perlu mengalami perubahan bentuk. Perubahan bentuk tersebut menurut Dharsono Sony Kartika (2004) antara lain sebagai berikut :

a. *Stilasi*

Stilasi adalah merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut.

b. *Distorsi*

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar". Sehingga dapat dijelaskan bahwa transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikendalikan.

d. Deformasi

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan n cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki".

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, sumber ide dapat dikembangkan kedalam empat teori, yaitu diantaranya teori stilisasi, distorsi, transformasi dan deformasi. Dimana masing-masing dari pengembangan sumber ide tersebut memiliki ciri yang berbeda seperti yang telah dijelaskan diatas.

D. Desain Busana

1. Unsur dan Prinsip Desain

Menurut Sri Widarwati (1993:7), Untuk membuat suatu desain diperlukan bahan-bahan yang sesuai dengan desain yang akan dibuat. Bahan-bahan tersebut dinamakan unsur-unsur desain atau elemen-elemen desain. Agar desain yang dibuat menjadi indah dan sesuai dengan kegunaan, maka perlu cara penyusunan unsur-unsur tersebut. Cara penyusunan ini dinamakan prinsip-prinsip atau azaz-azas desain.

a. Unsur Desain

Seorang desainer adalah seorang seniman yang mengekspresikan ide dan kreatifitasnya dalam bentuk rancangan busana. Suatu

rancangan tercipta melalui suatu proses totalitas berfikir dengan memadukan ilmu seni rupa dengan unsur-unsur lain yang mendukung. Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Maksud unsur disini adalah unsur-unsur yang dapat dilihat atau sering disebut dengan unsur visual. Unsurunsur desain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, value dan warna. Melalui unsur-unsur visual inilah seorang perancang dapat mewujudkan rancangannya.

Berikut yaitu unsur desain menurut Ernawati, dkk. (2008:201)

1) Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis yaitu :

a) Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus

merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Kesan yang ditimbulkan garis ini disebut watak garis.

b) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Setiap garis memberi kesan tertentu yang dinamakan sifat / watak garis. Adapun sifat-sifat dari garis yaitu :

a) Sifat Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti :

1. Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran.
2. Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
3. Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b) Sifat Garis Lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi :

1. Membatasi bentuk struktur atau siluet.
2. Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
3. Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princes, garis empire dan lain-lain.

2) Arah

Pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh sipemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis princes atau garis tegak lurus yang dapat memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

3) Bentuk

Setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (shape). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau form. Jadi bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar) sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.

Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran dan lain sebagainya. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirobah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak di pakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang

tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

4) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik. Misalnya dalam menata busana untuk seseorang, orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau aksesories yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

5) Tekstur

Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin. Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang kelihatan lebih besar (gemuk), maka bahan

tekstil yang bercahaya lebih cocok dipakai oleh orang yang bertubuh kurus sehingga terlihat lebih gemuk. Tekstur bahan yang tembus terang seperti sifon, brokat dan lain-lain kurang cocok dipakai oleh orang yang berbadan gemuk karena memberi kesan bertambah gemuk.

6) Value

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah value.

7) Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang. Sedangkan dilihat dari sumbernya, ada warna merah, biru, kuning, hijau, orange dan lain sebagainya. Tetapi jika disebut warna panas, warna dingin, warna lembut,

warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna.

Warna-warna tua atau warna hitam dapat memberi kesan berat dan menyusutkan bentuk. Oleh karena itu apabila kita menata busana untuk seseorang hendaklah disesuaikan dengan orang tersebut. Misalnya orang yang bertubuh gemuk hendaklah dipilih warna yang tidak terlalu cerah atau warna-warna redup karena warna ini dapat menyusutkan bentuk tubuh yang gemuk tersebut.

Dari sumber di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap, terang, warna dan tekstur yang disusun untuk menciptakan suatu desain busana.

b. Prinsip Desain

Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain. Adapun prinsip-prinsip desain menurut Ernawati, dkk (2008:211) yaitu :

1) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk,

harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

2) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

3) Balance

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu :

- a) Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.
- b) Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

4) Irama

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui :

- a) Pengulangan bentuk secara teratur
- b) Perubahan atau peralihan ukuran
- c) Melalui pancaran atau radiasi

5) Aksen/*Center Of Interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen :

- a) Apa yang akan di jadikan aksen
- b) Bagaimana menciptakan aksen
- c) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- d) Dimana aksen ditempatkan

6) *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah

pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang dilakukan dalam mengkombinasikan dan menyusun unsur-unsur busana sesuai dengan prosedur tertentu sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu dan menjadi rancangan baru.

2. Teknik Penyajian Gambar

Dalam membuat desain busana, desain yang dibuat harus dapat membawa pesan dari perancangannya. Sehingga orang lain dapat memahami desain tersebut. Dalam menampilkan desain tersebut sebaiknya menggunakan desain yang ideal, proporsional dan menarik. Untuk dapat menghasilkan desain yang ideal, proporsional dan menarik, perlu menerapkan teknik penyajian gambar.

Menurut Sri Widarwati, dkk (1996:72) dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian, yaitu:

1) Design Sketcing

Design sketching atau desain sketsa adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu:

- a) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
- b) Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- c) Sikap (pose) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- d) Di atas kertas sheet, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain.
- e) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas sheet yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detail.
- f) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Tingalkan saja dan mulailah dengan model yang baru. Jadi dalam kertas sheet ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi.
- g) Memilih desain yang disukai.

Berdasarkan pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan *design sketching* adalah pembuatan desain berdasarkan ide-ide yang berasal dari seorang perancang yang dituangkan pada kertas.

2) *Production Sketching*

Production sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Oleh karena itu harus memperhatikan hal-hal berikut ini:

- a) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan yang lengkap.
- b) Sikap atau pose depan dan belakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- c) Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- d) Desain bagian belakang harus ada.
- e) Apabila terdapat detail yang rumit harus digambar tersendiri.
- f) Harus disertai dengan keterangan tentang disain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

Production sketching dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa disain yang ada. Suatu *production sheet* yang akan dipakai pada suatu industry, menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan pakaian, antara lain tentang bahan, trimming, contoh warna, lining, interlining dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa langkah pembuatan desain busana yang terdiri dari bermacam-macam bentuk gambar yang nantinya akan dipilih salah satu untuk membuat disain busana.

3) *Presentation Drawing*

Presentation drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan atau buyer. Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya harus memperhatikan hal-hal berikut:

- a) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
- b) Membuat sheet bagian belakang (*back view*)
- c) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian
- d) Menempelkan contoh bahan pada sheet.

Berdasarkan pengertian diatas, *presentation drawing* adalah disain busana yang disusun secara lengkap yang tujuannya untuk proses produksi suatu busana.

4) *Fashion Illustration*

Fashion Illustration adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu *illustrasi* untuk suatu promosi sesuatu disain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain. Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9 x atau 10 x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

Berdasarkan uraian diatas menggambarkan busana dengan proporsi tubuh yang lebih tinggi dengan tujuan promosi.

5) *Three Dimention Drawing*

Three dimention drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat

dalam tiga dimensi. Berikut langkah-langkah menggambar tiga dimensi:

- a) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- b) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- c) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa centi meter untuk penyelesaian jahitan.
- e) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok, dan melengkapinya sesuai model.
- f) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- g) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- h) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).
- i) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- j) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk.

Pada desain tiga dimensi ini desain dibuat tampak nyata karena menggunakan bahan tekstil sebagai bahan utamanya. Agar mencapai hasil yang baik, hendaknya mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan dalam teknik penyajian gambar tiga dimensi.

Dari sumber di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menyajikan gambar terdiri dari beberapa macam yang harus diselesaikan dengan baik. Adapun macamnya yaitu: *design sketching*, *production sketching*, *presentation drawing*, *fashion illustration* dan *three dimension drawing*. Di mana masing-masing tahap ada yang perlu diperhatikan point-pointnya seperti pada pemaparan diatas.

3. Teknik Penyusunan *Moodboard*

Mood board adalah analisis tren visual yang dibuat para desainer dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (style magazine) maupun gambar-gambar desain karya desainer.

Tujuan dari pembuatan mood board adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep mood board dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut.

Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide/gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan tren yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik ataupun budaya kontemporer. Media mood board dikerjakan di atas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (landscape), dengan isi / materi sebagai berikut:

- a) Tema dan karakter karya yang akan diangkat
- b) Penggayaan busana yang sedang tren (image style)
- c) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (image colour)
- d) Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

<https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/dra-prapti-karomah-mpd/moodboardtriyanto.pptx&ved=2ahUKEwjCy4yfmZfcAhXDXisKHSzNBoYQFJAAegQIABAB&usg=AOvVaw2znCWsgwBBFgIDb9Lo1GmE>

Berdasarkan pendapat diatas *moodboard* adalah analisis *trend* visual sebagai media pembelajaran bagi disainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

Menurut Ernawati, dkk. (2008:32), busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Dalam memilih busana pesta hendaklah dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan, apakah pestanya pagi, siang, sore ataupun malam, karena perbedaan waktu juga mempengaruhi model, bahan dan warna yang akan ditampilkan. Selain itu juga perlu diperhatikan jenis pestanya, apakah pesta perkawinan, pesta dansa, pesta perpisahan atau pesta lainnya. Hal ini juga menuntut kita untuk memakai busana sesuai dengan jenis pesta tersebut. Misalnya pesta adat, maka busana yang kita pakai adalah busana adat yang telah ditentukan masyarakat setempat. Jika pestanya bukan pesta adat, kita boleh bebas memilih busana yang dipakai. Walaupun demikian ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain :

- a) Pilihlah desain yang menarik dan mewah supaya mencerminkan suasana pesta.
- b) Pilihlah bahan busana yang memberikan kesan mewah dan pantas untuk dipakai kepesta, misalnya : beludru dan sejenisnya. Tetapi kita harus menyesuaikan dengan jenis pestanya, apakah pesta ulang tahun, pesta perkawinan dan sebagainya. Disamping itu juga disesuaikan dengan tempat pesta dan waktu pestanya.

Berdasarkan pengertian di atas, busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri pesta, mempertimbangkan kapan pesta itu dipakai dan jenis pestanya.

2. Bahan Busana Pesta

Menurut Ernawati, dkk. (2008:178), “Kain yang beredar di pasaran banyak jenis dan kualitasnya. Sebagai orang yang berkecimpung di bidang busana, kita harus dapat memilih bahan tekstil sesuai dengan yang dibutuhkan. Agar tidak keliru dalam memilih bahan maka kita harus mempunyai pengetahuan tentang bahan tekstil.”

Adapun tujuan mempelajari pengetahuan bahan tekstil menurut Ernawati, dkk. (2008:178) adalah :

- a. Untuk mengetahui asal bahan
- b. Untuk mengetahui sifat-sifat bahan dan pemeliharaannya
- c. Supaya dapat membedakan bahan tiruan dengan bahan yang asli
- d. Agar dapat menyesuaikan atau memilih bahan sesuai dengan waktu, tempat, kegunaan dan kesempatan pemakaiannya.

3. Pola Busana Pesta

Pola sangat penting artinya dalam membuat busana. Baik tidaknya busana yang dikenakan dibadan seseorang sangat dipengaruhi oleh kebenaran pola itu sendiri. Tanpa pola, memang suatu pakaian dapat dibuat, tetapi hasilnya tidaklah sebagus yang diharapkan. Dapat pula

diartikan bahwa pola-pola pakaian yang berkualitas akan menghasilkan busana yang enak dipakai, indah dipandang dan bernilai tinggi, sehingga akan tercipta suatu kepuasan bagi sipemakai.

Dengan adanya pola yang sesuai dengan ukuran, kita dengan mudah dapat membuat busana yang dikehendaki. Menurut Porrie Muliawan (1990:2) pengertian pola dalam bidang jahit menjahit maksudnya adalah potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat pakaian. Selanjutnya Tamimi (1982:133) mengemukakan pola merupakan ciplakan bentuk badan yang biasa dibuat dari kertas, yang nanti dipakai sebagai contoh untuk menggunting pakaian seseorang, ciplakan bentuk badan ini disebut pola dasar. Tanpa pola pembuatan busana tidak akan terujung dengan baik, maka dari itu jelaslah bahwa pola memegang peranan penting di dalam membuat busana.

<http://okrek.blogspot.com/2010/01/membuat-pola-busana-pengertian-pola.html?m=1>)

Menurut Ernawati, dkk. (2008:246). Ada beberapa macam pola yang dapat digunakan dalam membuat busana, diantaranya ialah pola konstruksi dan pola standar. Masingmasing pola ini digambar dengan cara yang berbeda, memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, untuk lebih jelasnya akan diuraikan satu persatu:

1) Pola Kontruksi

Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan sipemakai, dan digambar dengan perhitungan secara matematika

sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing. Pembuatan pola konstruksi lebih rumit dari pada pola standar disamping itu juga memerlukan waktu yang lebih lama, tetapi hasilnya lebih baik dan sesuai dengan bentuk tubuh sipemakai. Ada beberapa macam pola konstruksi antara lain : pola sistem Dressmaking, pola sistem So-en , pola sistem Charmant, pola sistem Aldrich, pola sistem Meyneke dan lain-lain sebagainya.

2) Pola Standar

Pola standar adalah pola yang dibuat berdasarkan daftar ukuran umum atau ukuran yang telah distandarkan, seperti ukuran Small (S), Medium (M), Large (L), dan Extra Large (XL). Pola standar di dalam pemakaiannya kadang diperlukan penyesuaian menurut ukuran sipemakai. Jika sipemakai bertubuh gemuk atau kurus, harus menyesuaikan besar pola, jika sipemakai tinggi atau pendek diperlukan penyesuaian panjang pola.

Menyesuaikan pola standar tidak dapat dilakukan dengan hanya mengecilkan pada sisi badan atau pada sisi rok, atau menggunting pada bagian bawah pola, pada pinggang atau bagian bawah rok, karena hal tersebut akan membuat bentuk pola tidak seimbang atau akan menyebabkan bentuk pola tidak sesuai dengan proporsinya masing-masing.

Cara yang paling mudah dan cepat untuk menyesuaikan pola standar, adalah dengan cara mengetahui ukuran badan sendiri dan

memilih pola standar yang ukurannya hampir mendekati dengan ukuran badan dengan mempedomani ukuran lingkar badan, kemudian membuat daftar ukuran badan seseorang dan ukuran pola standar dalam bentuk tabel. Daftar ukuran tersebut ialah sejumlah ukuran yang diambil dari badan seseorang (ukuran sebenarnya). Bagi seseorang yang baru belajar menyesuaikan pola standar, cukup menggunakan ukuran yang penting, misalnya ukuran lingkar badan, lingkar pinggang, panjang muka dan panjang punggung.

Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran pada badan seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar busana yang dihasilkan terlihat indah dan nyaman saat dipakai. Pada saat pengambilan ukuran khususnya pola badan diperlukan perhatian untuk lingkar badan, lingkar pinggang, panjang bahu, panjang muka untuk memperoleh ukuran yang tepat. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah sebagai berikut:

a) Ukuran Pola Badan

- a. Lingkar Badan : Diukur sekeliling badan melalui ketiak dan dada, diatas buah dada.
- b. Panjang Punggung : Diukur dari tulang tengkuk sampai kebatas pinggang.
- c. Lingkar Leher : Diukur sekeliling leher.

- d. Lingkar Lengan : Diukur sekeliling lengan teratas, tepat dibawah ketiak.
- e. Lebar Dada : Diukur pada jarak kedua puncak payudara.
- f. Lingkar Pinggang : Diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm, atau diselakan.
- g. Lingkar Panggul : Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah.
- h. Tinggi Panggul : Diukur dari bawah ban petar pinggang sampai dibawah ban sentimeter di panggul.
- i. Panjang Muka : Diukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.
- j. Tinggi Dada : Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada. tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- k. Lebar Dada : Diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari (B.H.) buste-haouder atau kutang pendek yang dipakai. Ukuran ini tidak dipakai untuk konstruksi pola, hanya untuk ukuran pemeriksa.

b) Ukuran Pola Lengan

- a. Lingkar lubang lengan : Diukur sekeliling lubang lengan pas dahulu lalu ditambah 4 atau 6 cm untuk kontruksi pola pada lengan.
- b. Panjang lengan luar : Diukur dari bahu terendah/ puncak lengan ke bawah
- c. Tinggi kepala lengan : Diukur dari bahu terendah ke batas lengan atas yang tersebar, umumnya 12 – 14 cm.
- d. Lingkar bawah lengan : Diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 2 atau 3 cm.

c) Ukuran Pola Rok

- a. Panjang Rok Muka : Diukur dari bawah ban vetar pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.
- b. Panjang Rok Sisi : Diukur sampai lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari pada ukuran di tengah muka.
- c. Panjang Rok Belakang : Diukur pada tengah belakang dari bawah ban vetar ke lantai dahulu, kemudian

dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

Pengambilan ukuran sangat penting diperhatikan karena mempengaruhi keberhasilan dalam pembuatan busana. Dalam mengambil ukuran pada model haruslah presisi dan dilakukan dengan cermat dan teliti.

4. Teknologi Busana

Menurut Ernawati, dkk. (2008:101), “Teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari hasil (produk) busana, disamping pola yang baik dan ukuran yang tepat serta desain yang bagus semua merupakan suatu kesatuan dari proses pembuatan busana, salah satu diantaranya tidak benar maka tidak akan tercapai produk yang berkualitas baik. Untuk membuat suatu busana agar mendapatkan hasil yang optimal, teknik yang dipakai harus di sesuaikan dengan desain busana dan juga disesuaikan dengan bahan dasar (pabrik) yang dipakai. Berikutnya marilah kita lihat teknik menjahit busana yang perlu disesuaikan dengan desain agar kita dapat memilih dan menerapkan teknik yang tepat dan sesuai dengan busana yang akan dibuat.”

Pemakaian kampuh disesuaikan dengan kegunaan yang lebih tepat. Menurut Ernawati, dkk. (2008:10) kampuh (teknik menggabungkan) ada bermacam-macam antara lain:

1) Kampuh Terbuka

Kampuh terbuka yaitu kampuh yang tirus sambungannya terbuka/di buka, teknik penyelesaian tirus ini ada beberapa cara:

- a. Kampuh terbuka dengan penyelesaian setikan mesin, penyelesaian tirus dengan cara melipat kecil pinggiran tirus dan disetik dengan mesin sepanjang pinggiran tersebut.
- b. Kampuh terbuka dengan penyelesaian tusuk balut, yaitu penyelesaian tirus di sepanjang pinggiran tirus diselesaikan dengan tusuk balut.
- c. Kampuh terbuka yang diselesaikan dengan obras, yaitu penyelesaian di sepanjang pinggiran tirus diselesaikan dengan diobras. Cara ini pada saat sekarang banyak di pakai terutama untuk busana wanita dan busana pria (celana pria).
- d. Kampuh terbuka diselesaikan dengan rombak (dijahit dengan kain serong tipis, dilipat dan disetik) ini hanya dipakai untuk busana yang dibuat dari bahan/kain tebal. Kegunaannya untuk menyambungkan (menjahit) bagianbagian bahu, sisi badan, sisi rok, sisi lengan, sisi jas, sisi mantel, sisi celana, dan belakang celana.

2) Kampuh Balik

Kampuh balik yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik membalikkan dengan dua kali jahit dan dibalikkan dengan cara, pertama dengan menjahit bagian buruk menghadap bagian buruk

(bagian baik) yang bertiras dengan lebar tiras dengan ukuran 3 mm, jika memungkinkan dibuat lebih halus/kecil, kemudian dibalikan dan di jahit dari bagian buruk menghadap bagian baik dengan pinggir t irasnya masuk kedalam, hasil kampuh ini paling besar 0,5 cm.

Kegunaan kampuh balik untuk:

- a. Menjahit kebaya yang dibuat dari bahan tipis
- b. Menjahit kemeja
- c. Pakaian tidur dsb

3) Kampuh Pipih

Kampuh pipih yaitu kampuh yang mempunyai bekas jahitan pada satu sisi sebanyak dua setikan, dan sisi yang sebelahnya satu setikan, kampuh ini bisa dipakai untuk dua sisi (untuk bagian luar atau bagian dalam yang mana keduanya sama-sama bersih). Teknik menjahit kampuh pipih, lipat kain yang pinggirannya bertiras selebar 1,5 cm menjadi 0,5 cm, tutup tirasnya dengan lipatan yang satu lagi. Kampuh ini dipakai untuk menjahit kain sarung, kemeja, celana, jaket, pakaian bayi, dsb.

4) Kampuh Perancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang hanya terdiri dari satu jahitan yang didapatkan dengan cara menyatukan dua lembar kain. Kain bagian baik berhadapan sesama baik, tetapi tidak sama lebar/pinggirnya, lipat pinggir kain yang satu (kain yang lebih lebar)

dengan kain yang lain, lalu jahit tiras dengan lebar 0,6 mm. Kampuh Prancis ini cocok dipakai untuk menjahit bahan yang tipis.

5) Kampuh Sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang tampak dari kedua sisinya. Cara melakukan setikan kampuh sarung adalah sebagai berikut: pinggiran (a) dan (b) sama-sama besar, kampuh semula 1 cm lalu keduanya di kumpul berpadu, tiras dilipat dengan posisi saling berhadapan dan dapat dibantu dengan jelujuran. Tirasnya sama-sama di lipat menjadi 0,5 cm lalu dijahit pinggirannya dari bagian buruk. Kegunaan kampuh sarung ini adalah untuk menjahit kain sarung pelakat (kain sarung bercorak/kotak-kotak) ketika menjahit corak/kotaknya harus sama juga untuk menjahit kemeja, jas, dan jaket.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemakaian kampuh disesuaikan dengan kegunaan yang lebih tepat. Kampuh (teknik menggabungkan) ada bermacam-macam di antaranya kampuh buka, kampuh balik, kampuh pipih, kampuh Prancis dan kampuh sarung.

5. Hiasan Busana

Menghias dalam Bahasa Inggris berasal dari kata “to decorate” yang berarti menghias atau memperindah. Dalam busana menghias berarti menghias atau memperindah segala sesuatu yang dipakai oleh manusia baik untuk dirinya sendiri maupun untuk keperluan rumah tangga. Benda yang dipakai untuk diri sendiri antara lain blus, rok, celana, tas, topi dan

lain-lain, sedangkan untuk keperluan rumah tangga diantaranya yaitu taplak meja, bed cover, bantal kursi, gordena dan lain-lain. (Menurut Ernawati, dkk, 2008:384). Menurut Ernawati, dkk (2008:384), ditinjau dari tekniknya, menghias kain dibedakan atas 2 macam yaitu :

1. Menghias permukaan bahan yang sudah ada dengan bermacam-macam tusuk hias baik yang menggunakan tangan maupun dengan menggunakan mesin.
2. Dengan cara membuat bahan baru yang berfungsi untuk hiasan benda. Menghias permukaan kain atau bahan yaitu berupa aneka teknik hias seperti sulaman, lekapan, mengubah corak, smock, kruisteeck, terawang dan metelase. Sedangkan membuat bahan baru yaitu berupa membuat kaitan, rajutan, frivolite, macrame dan sambungan perca.

Menurut Ernawati, dkk (2008), desain hiasan pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet. Desain hiasan dapat berupa krah, saku, renda, sulaman, kancing hias, bis dan lain-lain. Menurut Ernawati, dkk (2008), desain hiasan harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut yaitu :

- a. Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c. Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- d. Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti dan sama indahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.

e. Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.

Aksesoris merupakan pilihan yang bijaksana dalam berbusana sebab pemakaiannya akan bertahan lebih lama daripada pakaiannya itu sendiri. Aksesoris sama sekali tidak berpengaruh terhadap variasi bentuk tubuh, ukuran, maupun berat badan.

Oleh karena itu, mulailah mengumpulkan aksesoris yang dibeli sesuai kemampuan masing-masing. Barang-barang terbaik adalah desain aksesoris klasik yang selalu *in style* atau menjadi mode. Hindari membuang-buang uang hanya untuk membeli barang sekali pakai saja atau sekadar untuk mengikuti arus mode yang bersifat sementara.

Pakailah aksesoris untuk:

1. Menghidupkan kembali atau memperbaharui busana klasik;
2. Mengubah pakaian secara otomatis dari busana harian menjadi gaya busana malam;
3. Menambah warna serta menghidupkan busana yang netral tanpa aksesoris;
4. Menjadikannya fokus perhatian.

Jenis-jenis aksesoris, *syal/scarf*, selendang/*sash/stola*, topi, tas, ikat pinggang, sepatu dan perhiasan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Hiasan busana selain berfungsi untuk memperindah juga dapat berfungsi untuk menambah nilai atau mutu suatu busana.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Peragaan busana adalah acara yang disiapkan dan diadakan oleh perancang busana sebagai wadah pemeragaan dan penampilan gaya pakaian yang dikenakan para peragawan dan peragawati selama kegiatan pekan mode. Acara peragaan busana ini setiap kalinya mengadakan pertunjukan pertama pada pentas untuk memperlihatkan aneka ragam pakaian yang khusus pada musim-musim seperti musim semi, musim panas, musim gugur dan musim dingin, dari hal inilah terbentuknya gaya mutakhir yang kekinian dalam berbusana. Beberapa kegiatan pekan mode yang paling berpengaruh di antaranya Pekan Mode New York dan Pekan Mode Paris, keduanya diadakan selama setengah tahun. Kota-kota yang menjadi tempat penting pengadaan acara peragaan busana, yakni Berlin, London, Milan dan Sibi.

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Peragaan_busana

Dari sumber diatas dapat disimpulkan bahwa gelar busana merupakan proses penampilan sebuah karya busana dari seorang desainer ataupun seseorang yang menggeluti dibidang fashion yang bertujuan untuk memamerkan atau mempromosikan karyanya kepada khalayak umum atau masyarakat.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana adalah bertujuan untuk :

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari perancang mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris serta garment.
- b. Mencari dana untuk kegiatan tertentu.
- c. Sebagai hiburan/ acara selingan dari suatu pesta atau pertemuan, misalnya ulang tahun suatu perusahaan atau organisasi, resepsi, arisan, dan seminar.

Adapula manfaat yang bisa didapat dari mengadakan peragaan busana antara lain :

- a. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pergelaran busana.
- b. Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional di bidangnya.
- c. Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat.

3. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Dalam pergelaran busana konsep pergelaran sangatlah penting karena akan mempengaruhi kelancaran dalam pergelaran itu berlangsung.

Konsep pergelaran busana meliputi: background, ,

- a. Tata Panggung

Menurut Eko Santosa, dkk. (2008:387), Tata panggung disebut juga dengan istilah scenery (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian

lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan) semata, tetapi segala tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan oleh aktor disediakan oleh penata panggung. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penataan panggung seorang penata panggung perlu mempelajari panggung pertunjukan.

Menurut Eko Santosa, dkk. (2008:387) untuk memperoleh hasil terbaik, penataan panggung diharuskan memahami karakter jenis panggung yang akan digunakan serta bagian-bagian panggung tersebut. Berikut jenis- jenis panggung menurut Eko Santosa, dkk. (2008:387):

1) Arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Penonton sangat dekat sekali dengan pemain. Agar semua pemain dapat terlihat dari setiap sisi maka penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Karena bentuknya yang dikelilingi oleh penonton, maka penata panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekor. Segala perabot yang digunakan dalam panggung arena harus benar-benar dipertimbangkan dan dicermati secara hati-hati baik

bentuk, ukuran, dan penempatannya. Semua ditata agar enak dipandang dari berbagai sisi.

2) Proscenium

Panggung proscenium bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung proscenium (proscenium arch). Bingkai yang dipasang layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.

3) Thrust

Panggung thrust seperti panggung proscenium tetapi dua per tiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung. Panggung thrust nampak seperti gabungan antara panggung arena dan proscenium Untuk penataan panggung, bagian depan diperlakukan seolah panggung Arena sehingga tidak ada bangunan tertutup vertikal yang dipasang. Sedangkan panggung belakang diperlakukan seolah panggung proscenium yang dapat menampilkan kedalaman objek atau pemandangan secara perspektif.

b. *Lighting*

Penerangan atau tata cahaya (*lighting*) merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan dalam pergelaran dan penataan panggung. Menurut Eko Santosa, dkk. (2008:331), Cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Dalam pertunjukan era primitif manusia hanya menggunakan cahaya matahari, bulan atau api untuk menerangi. Sejak ditemukannya lampu penerangan manusia menciptakan modifikasi dan menemukan hal-hal baru yang dapat digunakan untuk menerangi panggung pementasan. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan peralatan tata cahaya. Pengetahuan dasar ini selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam pelanataan cahaya untuk kepentingan artistik pemanggungan.

Fungsi dari *lighting* menurut Eko Santosa, dkk. (2008:331) tata cahaya atau *lighting* memiliki fungsi antara lain yaitu sebagai:

1) Penerangan

Inilah fungsi paling mendasar dari tata cahaya. Lampu memberi penerangan pada pemain dan setiap objek yang ada di atas panggung. Istilah penerangan dalam tata cahaya panggung bukan hanya sekedar memberi efek terang sehingga bisa dilihat tetapi memberi penerangan bagian tertentu dengan intensitas tertentu. Tidak semua area di atas panggung memiliki tingkat terang yang

sama tetapi diatur dengan tujuan dan maksud tertentu sehingga menegaskan pesan yang hendak disampaikan melalui laku aktor di atas pentas.

2) Dimensi

Dengan tata cahaya kedalaman sebuah objek dapat dicitrakan. Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang atas objek yang disinari sehingga membantu perspektif tata panggung. Jika semua objek diterangi dengan intensitas yang sama maka gambar yang akan tertangkap oleh mata penonton menjadi datar. Dengan pengaturan tingkat intensitas serta pemilahan sisi gelap dan terang maka dimensi objek akan muncul.

3) Pemilihan

Tata cahaya dapat dimanfaatkan untuk menentukan objek dan area yang hendak disinari. Jika dalam film dan televisi sutradara dapat memilih adegan menggunakan kamera maka sutradara panggung melakukannya dengan cahaya. Dalam teater, penonton secara normal dapat melihat seluruh area panggung, untuk memberikan fokus perhatian pada area atau aksi tertentu sutradara memanfaatkan cahaya. Pemilihan ini tidak hanya berpengaruh bagi perhatian penonton tetapi juga bagi para aktor di atas pentas serta keindahan tata panggung yang dihadirkan.

4) Atmosfer

Yang paling menarik dari fungsi tata cahaya adalah kemampuannya menghadirkan suasana yang mempengaruhi emosi penonton. Kata “atmosfir” digunakan untuk menjelaskan suasana serta emosi yang terkandung dalam peristiwa lakon. Tata cahaya mampu menghadirkan suasana yang dikehendaki oleh lakon. Sejak ditemukannya teknologi pencahayaan panggung, efek lampu dapat diciptakan untuk menirukan cahaya bulan dan matahari pada waktu-waktu tertentu. Misalnya, warna cahaya matahari pagi berbeda dengan siang hari. Sinar mentari pagi membawa kehangatan sedangkan sinar mentari siang hari terasa panas. Inilah gambaran suasana dan emosi yang dapat dimunculkan oleh tata cahaya.

Pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima yaitu, *front light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas. *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung. *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada bagian *background*. *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan. *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana dan warna tata lampu dalam pertunjukan adalah warna-warna primer seperti merah, kuning dan biru dimana warna tersebut akan dirindih dan menghasilkan warna putih, di dalam

pergelaran ini mengambil suasana bersih putih dan *modern internasional stage* dalam warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan bersih.

c. Tata Suara

Menurut Eko Santosa, dkk. (2008:331), Tata adalah suatu usaha pengaturan terhadap sesuatu bentuk, benda dan sebagainya untuk tujuan tertentu. Suara adalah getaran yang dihasilkan oleh sumber bunyi biasanya dari benda padat yang merambat melalui media atau perantara. Perantara dapat berupa benda padat, cair, dan udara kepada alat pendengaran. Tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, recording, dan pertunjukan teater.

4. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana dilakukan pada enam tahapan yaitu :

a. Persiapan

Tahap persiapan pertama dimulai dari pembentukan panitia agar pergelaran busana dapat berjalan dengan baik. Panitia terbentuk dari mahasiswa program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2015 dan ada beberapa dari angkatan tahun 2014 dan 2013 dengan jumlah 102 orang yang mempunyai tanggung jawab

masing-masing. Untuk menyelenggarakan suatu pameran, perlu membentuk suatu panitia penyelenggaraan (Ardiati Kamil, 1986:93) :

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan penyelenggaraan tidak mendapat tugas sampingan seperti menjadi announcer. Ketua juga mengatur acara beruntun dan teliti.
- 2) Wakil ketua panitia yaitu membantu ketua dalam penyelenggaraan show.
- 3) *Announcer* sering merangkap juga sebagai seorang *Master of Ceremony* yang bertanggung jawab atas pemanggilan keluar para peragawati dari kamar rias.
- 4) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yang bertugas mengatur urutan-urutan keluarnya para peragawati.
- 5) Penanggung jawab teknik bertugas untuk mengurus segala keperluan teknis untuk menyelenggarakan show serta bertugas dalam mengurus sound system, lighting *sistem*, music pengiring dan lain-lain.
- 6) Sekertaris dan Humas. Sekertaris bertanggung jawab atas segala undangan. Sedangkan humas bertugas mengurus semua perizinan yang dibutuhkan dan membuat publikasi melalui media massa.
- 7) Bendaharawan bertugas dalam mengatur anggaran biaya serta membukukan segala pengeluaran dan pemasukan.

b. Menentukan Tema

Tema adalah sumber ide dasar pokok pertunjukan. Penentuan tema didasarkan pada jenis peristiwa yang terjadi, perlu adanya analisa mengenai latar belakang pada peristiwa yang terjadi.

Tema yang diangkat pada pertunjukan 2018 ini adalah “Movitsme” yang merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri.

c. Menentukan Anggaran

Sumber dana pada Proyek Akhir 2018 dengan tema Movitsme berasal dari program non sponsor dan sponsor. Program non sponsor yaitu berasal dari dana iuran para mahasiswa, sedangkan program sponsor berasal dari pihak sponsor.

d. Pelaksanaan

Setelah menentukan anggaran lalu menentukan waktu dan tempat pertunjukan akan digelar. Pertama yang harus disiapkan adalah waktu yang dikehendaki untuk melaksanakan pertunjukan. Kedua menentukan tempat dan menata tempat tersebut. Penataan ruang melibatkan devisi perlengkapan dan dekorasi bekerjasama dengan anggota-anggota yang lain.

Dalam pelaksanaan pertunjukan busana, koordinasi dengan semua devisi harus terjadi dengan baik karena hal ini akan mempengaruhi jalannya proses pertunjukan terjadi.

e. Evaluasi

Evaluasi merupakan cara untuk membuktikan keberhasilan atau kegagalan dari rencana pelaksanaan kegiatan. Tujuan dari evaluasi dari suatu kegiatan adalah untuk mengetahui tentang pencapaian hasil, kemajuan dan kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan kegiatan sehingga dapat di nilai serta dipelajari untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan dimasa yang akan datang.

f. Pembuatan Laporan Pertanggungjawaban

Laporan pertanggung jawaban adalah suatu dokumen tertulis yang disusun dengan tujuan memberikan laporan tentang pelaksanaan kegiatan dari suatu unit organisasi kepada unit organisasi yang lebih tinggi atau sederajat. Laporan pertanggung jawaban berguna sebagai bahan evaluasi terhadap seluruh proses kegiatan dan hasil-hasil yang dicapai dari kegiatan tersebut.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Konsep penciptaan karya merupakan sebuah penggambaran yang menerapkan metode dengan ide yang baru dan berbeda. Penciptaan sebuah busana pesta malam dengan sumber ide tertentu harus mempertimbangkan beberapa faktor untuk memperoleh busana yang indah dan menarik. Penggunaan unsur dan prinsip diperlukan untuk menciptakan sebuah karya yang baik. Pembuatan desain dilakukan melalui tahapan-tahapan yaitu mengkaji tema pergelaran, mengkaji *trend fashion* yang sedang berlangsung, mengambil sumber ide sesuai dengan tema dan trend dan pembuatan desain mulai dari *design sketching* sampai *fashion illustration*. Tema pergelaran busana yang diangkat adalah Movitsme.

Movitsme merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Movitsme adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Penciptaan busana pesta malam ini mengacu pada *fashion trend guidelines* 2018 Movitsme dengan tema *Quest* dan sub tema *Electric Beats*. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari *style Electric Beats*. Tren ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah detail manik dan rumbai. Begitupun pada pembuatan motif pada busana yang mana motif dibuat dengan sulaman payet dengan perpaduan motif Afrika dan motif suku Dayak. Hiasan rumbai-rumbai yang mana mewujudkan bentuk dari kostum Tari Hudoq yang didesain dengan seksama. Selain teknik, pemilihan warna mulai dari warna manik, rumbai dan kain merupakan palet warna yang berada didalam tema *Quest* dan sub tema *Electric Beats*.

Desainer menerapkan sumber ide dengan mengambil karakter dari sumber ide. Penerapan sumber ide tersebut dapat dilihat pada *blouse* yang dibuat seperti topeng Tari Hudoq, yang mana pada blouse tersebut di wujudkan sebagai telinga topeng Tari Hudoq. Dan rumbai pada *blouse* menggambarkan daun pisang pada kostum Tari Hudoq. Pada bagian telinga topeng Tari Hudoq terdapat motif segitiga yang mana motif tersebut termasuk motif suku Dayak. Motif pada bagian depan *blouse* merupakan penggabungan antara motif Afrika dan motif suku Dayak. Dilakukan penggabungan motif yang memiliki desain yang hampir sama karena motif Afrika merupakan identitas sub tema *Electric Beats* dan motif suku Dayak masuk ke dalam sumber ide. Desainer mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Pada

sub tema *Electric Beats*, palet warna yang muncul sesuai dengan warna motif suku Dayak.

Pada mengimplementasikan sumber ide ini, desainer menggunakan konsep pengembangan sumber ide secara Deformasi, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Proses Deformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail objek sehingga menghasilkan desain yang lebih sederhana. Pengembangan deformasi bentuk topeng Tari Hudoq yang mana pada topeng tersebut di wujudkan sebagai telinga, dibuat dengan ukuran lebih besar dari bentuk aslinya dan bentuk lebih sederhana. Peletaan telinga pada topeng Tari Hudoq diletakkan pada sisi *blouse* sebagai hiasan. Busana pesta malam ini dikenakan untuk wanita remaja hingga dewasa dengan usia 17-25 tahun dengan karakter maskulin serta memberikan kesan kuat dan tegas.

Penciptaan desain memerlukan *moodbord* yang berisi inspirasi atau ide untuk membantu menciptakan karya-karya lebih berinovasi. Dalam mewujudkan sumber ide Tari Hudoq, perlu disusun unsur-unsur desain melalui prinsip desain yaitu sebagai berikut. Perwujudan sumber ide Tari Hudoq pada busana pesta malam melalui pemilihan garis lurus memberikan kesan keluhuran dan tegas dengan prinsip irama yang berulang-ulang di beberapa bagian busana sehingga terlihat seimbang dan juga dinamis.

Implementasi unsur bentuk pengembangan *blouse* yang artistik, unik dan menarik diwujudkan dengan prinsip *center of interest* karena merupakan sumber ide yang ditampilkan dalam busana pesta malam ini. Implementasi unsur bentuk busana yaitu siluet I dengan ukuran busana *blouse* dan *miniskirt* diwujudkan dengan prinsip proporsi. Implementasi warna yang diterapkan pada *blouse* dan *miniskirt* yaitu warna coklat muda dimana warna tersebut terdapat dalam palet warna *Electrick Beats*. Selain itu, warna manik dan rumbai terdiri dari warna merah, kuning, hijau, biru dan coklat dipilih sesuai warna yang berada pada motif Dayak, warna-warna ini juga berada pada palet warna *Electric Beats*. Warna-warna tersebut mendukung tema dan juga sumber ide yang diambil desainer.

Nilai gelap terang terdapat pada kain manik dan rumbai, nilai gelap terang diterapkan menggunakan prinsip keselarasan, karena warna satu dengan yang lainnya mempunyai keselarasan. Sedangkan tekstur yang diterapkan pada busana yaitu lembut, kaku dan berat yang terdapat pada bahan utama.

Karya dapat terwujud melalui proses-proses dalam menciptakan karya, salah satunya yaitu pembuatan moodboard sebagai medianya. *Moodboard* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak supaya menjadi konkret, dimulai dari mencari sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna, dan jenis benda yang dapat memancing serta menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, kemudian

dilanjutkan dengan membuat desain model beserta potongan lain sehingga direalisasikan menjadi sebuah produk inovasi atau karya busana.

B. Konsep Pembuatan Busana

Berdasarkan konsep desain yang sudah dibuat maka pembuatan busana pesta malam ini juga akan dikonsepsikan agar busana yang diciptakan sesuai dengan tujuan pembuatan. Konsep dimulai dari menganalisis desain busana dan membuat *production sketching*. Selain itu pengambilan ukuran dilakukan pada model agar sesuai dengan tubuh pemakai dilanjutkan pembuatan pola busana pesta malam. Pola pembuatan busana menggunakan konstruksi pola busana *so-en* karena sesuai dengan desain dan bentuk tubuh pemakai serta pola dasar sistem *so-en* ini lebih praktis dan lebih banyak kelebihannya. Pembuatan dimulai dari pembuatan pola dasar *so-en* kemudian perubahan pola sesuai desain dan merancang bahan agar bahan tidak boros. Sementara itu pemilihan bahan busana pun dikonsepsikan agar sesuai dengan subtema *electric beats, look* dan *style*. Bahan pada busana pesta malam ini menggunakan kain *midili* berwarna coklat muda. Warna yang digunakan mengacu pada sub tema *electric beats*.

Ketelitian dan kecermatan pada saat proses membuat pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari kenyamanan busana baik nyaman dipakai maupun nyaman dilihat. Sistem pembuatan pola busana pesta malam menggunakan pola konstruksi *so-en* karena lebih praktis. Skala dalam pembuatan pola menggunakan skala 1:4 simulasi

dari pembuatan pola dasar sampai pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat. Pecah pola badan depan menggunakan cara transportasi karena bagian depan dan belakang menggunakan potongan. Pembuatan pola dengan skala 1:4 karena pola yang di buat tidak panjang dan tidak memerlukan penggabungan kertas. Selain itu, penggambaran bentuk pola seperti garis leher, kerung lengan dan bagian yang lain harus luwes. Pembuatan pola busana harus mengusai tentang pecah pola ukuran dan pecah model dalam pembuatan busana.

Pemilihan bahan diperlukan untuk menampilkan kesan busana yang dibuat. Tidak hanya kesan dari busana tetapi kenyamanan lebih diutamakan dalam pemilihan bahan. Busana pesta malam merupakan busana yang dipakai saat malam hari. Pemilihan bahan dengan tekstur lebih halus dan lembut, memberikan efek berkilau atau glamour dari busana yang akan dibuat. Penulis dalam membuat busana pesta malam ini menggunakan dua teknik pembuatan busana yaitu teknik *tailoring* dan teknik *adi busana*. *Adi busana* merupakan teknik pembuatan busana tingkat tinggi dengan menggunakan bahan berkualitas, terdapat detail-detail tertentu dan dikerjakan dengan tangan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Sedangkan *tailoring* merupakan teknik pembuatan busana halus dan kuat dengan mutu tinggi yang mempunyai teknik pembuatan busana halus dan kuat dengan mutu tinggi yang mempunyai ciri pada bagian luar dan dalamnya sama rapinya. Busana *tailoring* dapat membentuk tubuh sipemakai menjadi lebih baik, karena dapat menutupi bagian-bagian yang kurang sempurna.

Teknologi penyambungan pada busana pesta malam ini adalah kampuh buka. Semua bagian kampuh menggunakan kampuh buka supaya kampuh sisi kain tidak kelihatan tebal. Agar pembukaan bahan utama tetap terlihat indah maka bahan *interfacing* yang dipilih harus tepat. Pada pembuatan busana pesta mala ini *interfacing* yang digunakan adalah mori gula, kain keras M-33 dan viselin.

Teknologi pengepresan pada busana pesta mala mini dilakukan sebelum memotong, selama menjahit dan setelah pakaian selesai dijahit. Pada saat sebelum memotong bahan diseterika dahulu supaya halus dan tidak kusut sehingga tidak merubah ukuran setelah dipotong serta meminimalisir adanya penyusunan bahan. Selain itu, proses menjahit perlu dilakukan pengepresan tiap selesai per tahap untuk hasil yang rapi. Setelah busana selesai, pengepresan atau menyetrika dilakukan secukupnya untuk hasil busana yang tetap halus.

Pembuatan konsep hiasan busana, yaitu setelah pembuatan busana selesai agar busana terlihat sempurna dan menjadikan busana sesuai yang diharapkan. Hiasan pada bagian sisi *blouse* di jahit terpisah terlebih dahulu dan kemudian diberikan tambahan hiasan payet dengan motif hiasan sesuai konsep dan penciptaan desain. Hiasana payet *blouse* dikerjakan setelah *blouse* sudah selesai dibuat. Seluruh motif hiasan pada *blouse* sesuai konsep dan penciptaan desain. Hiasan yang dipakai pada outfit busana pesta mala ini diantaranya payet dan *macrame*, dimana motif pada *blouse* dibuat dari hiasan payet dan rumbai dari *blouse* dibuat dari *macrame*.

C. Konsep Penyelenggaraan Busana

Pagelaran busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh seorang peragawan dan peragawati atau model profesional. Dalam pagelaran karya busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busanas angkatan 2015 ini dipilih tema Movitsme sebagai tema pagelaran. Tema ini mengacu pada Fashion Trend Guidelines 2018 Movitsme.

Pagelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pagelaran busana sangat diperlukan suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan pertama dimulai dari pembentukan panitia agar pagelaran busana dapat berjalan dengan baik. Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pagelaran busana dengan tujuan supaya semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sukses dalam pelaksanaannya sesuai dengan yang diharapkan yaitu pagelaran busana Movitsme. Panitia terbentuk dari mahasiswa program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2015 dan ada beberapa dari angkatan tahun 2014 dan 2013 dengan jumlah 102 orang yang mempunyai tanggung jawab masing-masing. Selanjutnya yaitu menentukan tujuan pelaksanaan, penentuan anggaran, menentukan dewan

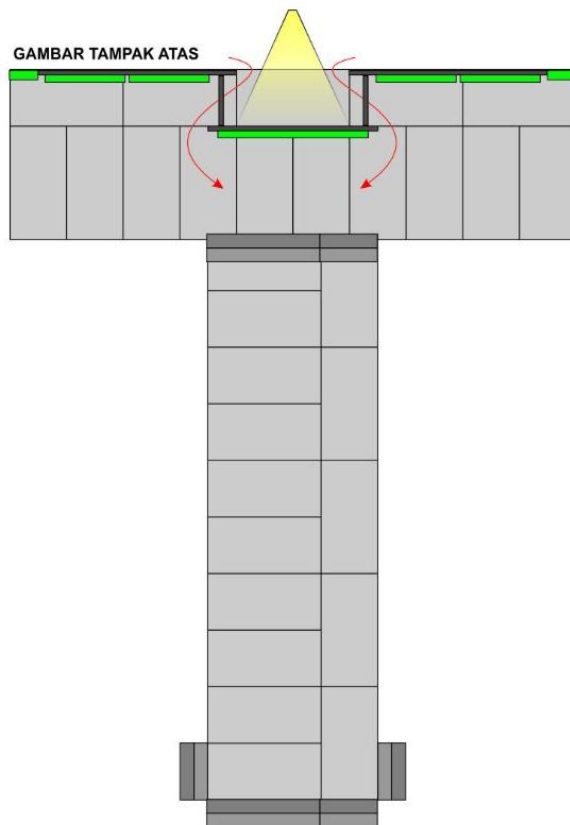
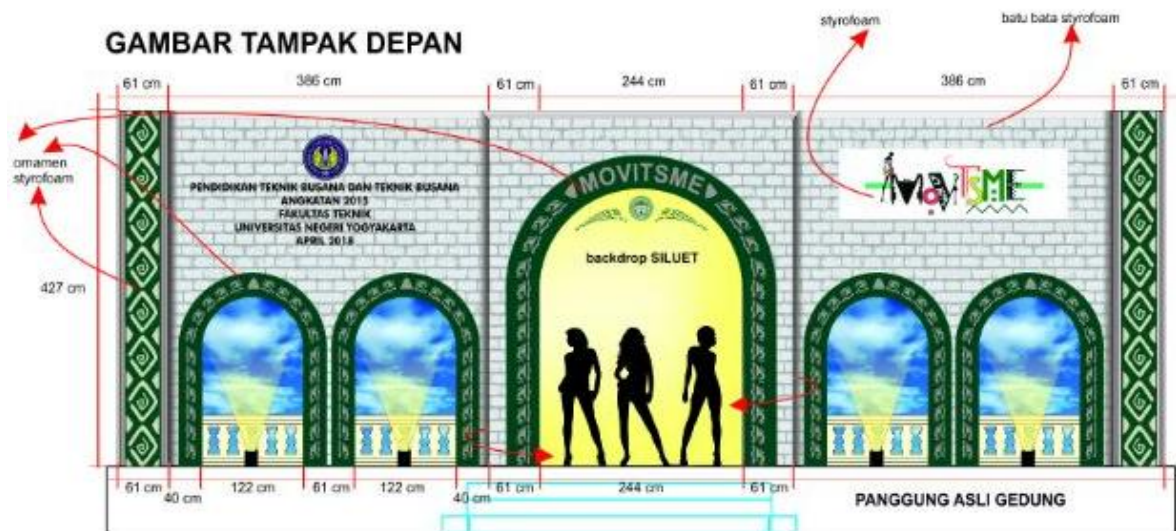
juri yang akan membantu pada proses penjurian serta waktu dan tempat pelaksanaan.

2. Pelaksanaan

Pagelaran busana diadakan pada hari rabu, 11 April 2018 dengan tema "Movitsme" yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari S1 angkatan 2015 dan juga D3 angkatan 2015 serta beberapa mahasiswa jenjang SI dan D3 angkatan 2014. Sedangkan tepat 1 hari sebelum acara, diadakan gladi bersih untuk mempersiapkan kematangan acara.

a. Konsep Panggung

Panggung merupakan bagian yang sangat penting karena pada tempat itulah peragawati memperagakan busana. Panggung yang digunakan dalam pertunjukan ini adalah panggung terbuka dengan bentuk panggung T. Pada umumnya bentuk T lebih sering digunakan, tujuannya untuk memberikan keluasaan pada peragawati untuk berjalan diatas panggung (catwalk) yang arah jalannya tidak tertuju pada suatu arah saja. *Background* pertama berupa logo UNY, *background* kedua berupa *background* siluet dan *background* ketiga logo Movitsme. Pada *background* siluet terdapat tulisan tema Movitsme dimana sisi kanan dan kirinya sebagai pintu keluar masuk model.



Gambar 02. Desain *background and stage*

b. Konsep *Lighting*

Dalam pertunjukan *Movitsme* terdapat dua konsep pencahayaan, yaitu pencahayaan yang berfungsi sebagai *artistic* dan pencahayaan *focus* yang digunakan untuk memfokuskan pandangan audiens pada panggung atau sesuatu yang ditampilkan di atas panggung. Pencahayaan yang berfungsi *artistic* diletakkan pada dua sisi venue yaitu kanan dan kiri, pada lubang dari tengah panggung di belakang *backstage* yang digunakan untuk membentuk siluet model di atas panggung sebelum tampil. Sedangkan pencahayaan yang digunakan untuk memfokuskan perhatian diletakkan pada dua sisi kanan dan kiri panggung yang digunakan untuk menyorot tulisan pada dua sisi *background* dan pencahayaan yang terletak di depan panggung yang berfungsi untuk menyorot model ketika berjalan di atas panggung, sehingga perhatian dapat fokus pada busana yang dikenakan oleh model.

3. Evaluasi

Proses penyelenggaraan dimulai dari menentukan tema, menentukan waktu dan tempat, menentukan dana anggaran, pembuatan pamflet, booklet dan tiket. Sebelum acara dimulai seluruh panitia harus memastikan semua aspek sudah siap agar acara berjalan lancar.

Pertunjukan busana *Movitsme* ini diselenggarakan oleh mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Teknik Busana dan Pendidikan Teknik

Busana. Pergelaran busana Movitsme merupakan ujian dari Mata Kuliah Karya Inovasi Produk Fashion untuk Program Studi Teknik Busana (S1) dan Proyek Akhir untuk mahasiswa Teknik Busana (D3). Pergelaran Busana ini diselenggarakan sebagai sarana untuk mengembangkan kreatifitas dan minat mahasiswa dalam bidang fashion, baik dalam penciptaan maupun dalam mengorganisir sebuah *event* pergelaran busana. Acara ini terselenggara sebagai ajang promosi Program Studi Pendidikan Teknik Busana Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada khususnya. Selain itu acara tersebut menjadi bukti ketercapaian kompetensi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana dalam menciptakan karya busana yang inovatif serta menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam menyelenggarakan event Pergelaran Busana. Pergelaran busana dilakukan pada tanggal 11 Mei 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Sebuah pergelaran busana tercipta karena adanya persiapan dan pembentukan kepanitiaan. Persiapan dari segala sesuatu keperluan dan hal-hal yang berkaitan selama acara dari yang kecil maupun besar. Dalam kepanitiaan ada penggolongan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan tema Movitsme ini adalah mahasiswa Teknik Busana dan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana angkatan 2015 beserta panitia tambahan dari mahasiswa lain, baik program studi busana atau yang lain dengan arahan dan bimbingan dosen panitia proyek akhir.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pembuatan Busana

1. Proses Penciptaan Desain Busana

Proses penciptaan sebuah desain busana menguraikan tentang pencarian inspirasi, pembuatan *moodboard*, mempersiapkan alat dan bahan untuk mendesain hingga menggambarkan desain busana tersebut dalam bentuk *design sketching*, *presentation drawing* maupun disain hiasan busana.

a. Pencarian Inspirasi Disain

Konsep sangat berarti dalam penciptaan karya, konsep penciptaan karya merupakan sebuah penggambaran yang menerapkan metode dengan ide-ide yang baru sehingga menghasilkan suatu karya yang baru dan berbeda. Konsep harus memperhatikan tema, *trend fashion*, sumber ide, *style* dan *look* agar busana dapat diwujudkan dengan sempurna dan sesuai dengan tujuan.

Penciptaan busana pesta malam ini mengacu pada *fashion trend guidelines* 2018 Movitsme dengan tema *Quest* dan sub tema *Electric Beats*. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari *style Electric Beats*. *Trend* ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan

pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah detail manik dan rumbai. Begitupun pada pembuatan motif pada busana yang mana motif dibuat dengan sulaman payet dengan perpaduan motif Afrika dan motif suku Dayak. Hiasan rumbai-rumbai yang mana mewujudkan bentuk dari kostum Tari Hudoq yang didesain dengan seksama. Selain teknik, pemilihan warna mulai dari warna manik, rumbai dan kain ada di palet warna yang berada didalam tema *Quest* dan sub tema *Electric Beats*.

Dalam mengimplementasikan sumber ide ini, desainer menggunakan konsep pengembangan sumber ide secara *deformasi*, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Proses *deformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail objek sehingga menghasilkan desain yang lebih sederhana. Pengembangan deformasi bentuk topeng Tari Hudoq yang mana pada topeng tersebut di wujudkan sebagai telinga, dibuat dengan ukuran lebih besar dari bentuk aslinya dan bentuk lebih sederhana. Peletakan telinga pada topeng Tari Hudoq diletakkan pada sisi *blouse* sebagai hiasan. Busana pesta malam ini dikenakan untuk wanita remaja hingga dewasa dengan

usia 17-25 tahun dengan karakter maskulin serta memberikan kesan namun kuat dan tegas.

b. Moodboard

Moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya yang didalamnya berupa kumpulan-kumpulan gambar, warna, suasana, dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan. Melalui *moodboard*, objek yang dikaji dapat diungkap dan dianalisis terutama aspek fisik dari objek media pembelajaran. Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam mencipta karya, yaitu *moodboard* sebagai mediana.

Berikut adalah hasil jadi pembuatan *moodboard*



Gambar 03. *Moodboard*

c. Alat dan Bahan Mendesain

Alat dan bahan dalam menggambar desain adalah kertas gambar A4 atau A3, pensil 2B, penghapus, pensil warna, cat air, spidol warna, gliter pen dan marker pen.

d. Desain Sketching

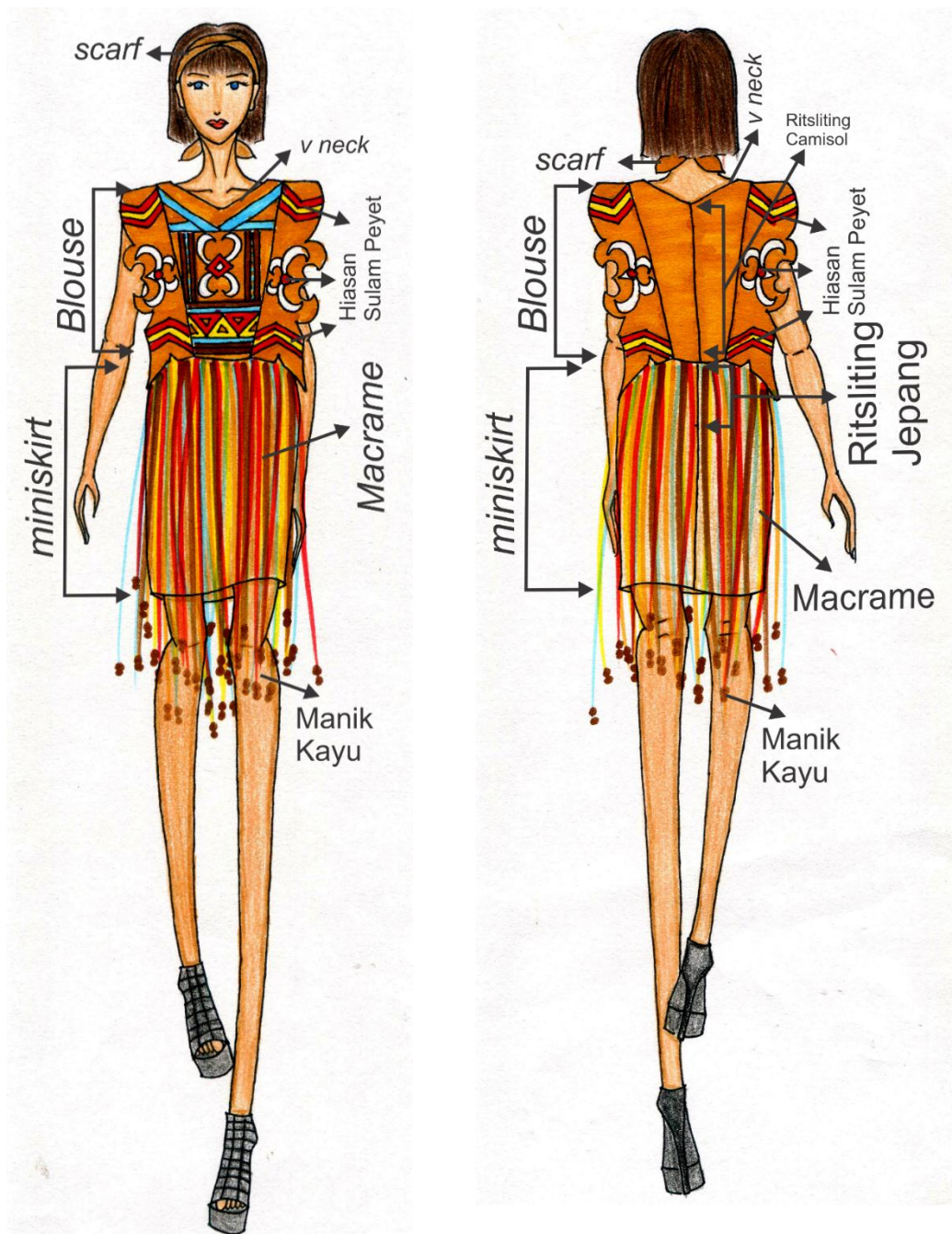
Design sketching atau desain sketsa adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin.



Gambar 04. *Design sketching*

e. Presentation Drawing

Presentation drawing adalah sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada orang lain, oleh karena itu dalam menyajikan gambar tersebut haruslah jelas dan mudah untuk dipahami oleh orang lain.



Gambar 07. *Presentation Drawing*

Contoh Bahan :

2. Proses Pembuatan Busana

Pembuatan busana yang baik harus dilakukan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode untuk membuat busana dari pembuatan pola, menjahit, dan tahap penyelenggaraan agar hasil yang maksimal sesuai harapan. Proses pembuatan busana pesta ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

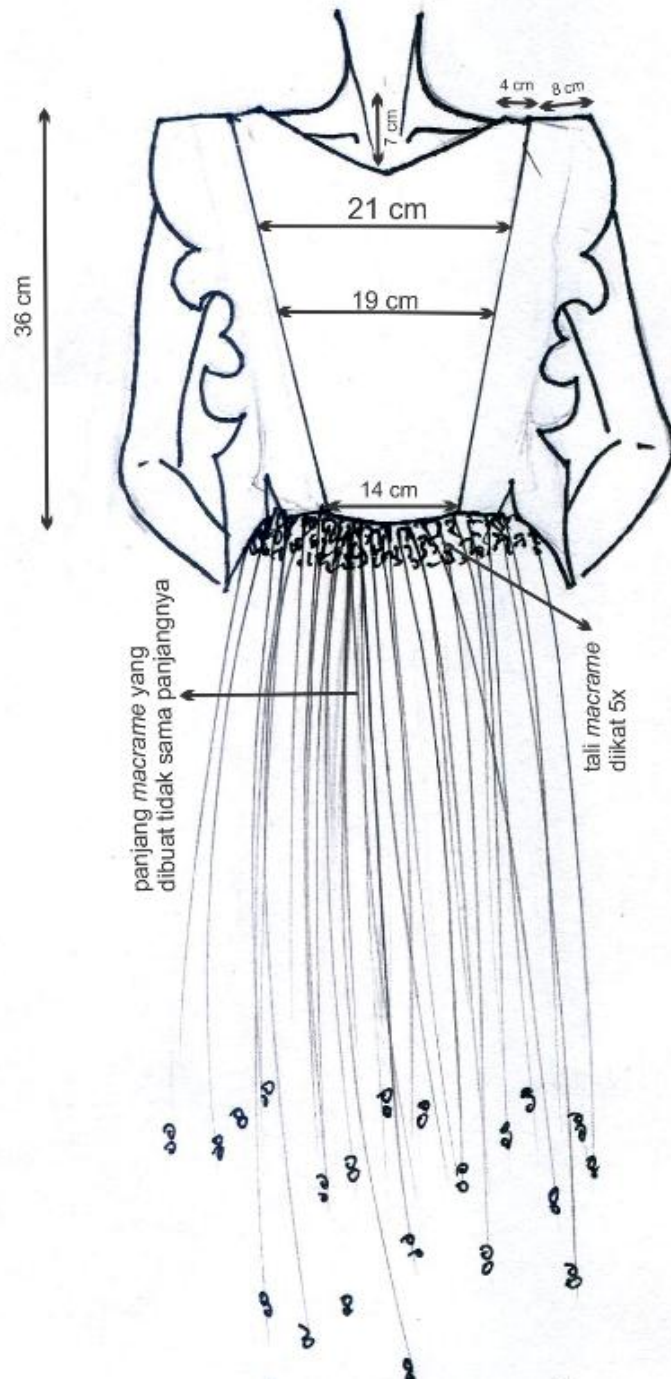
a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Tari Hudoq meliputi :

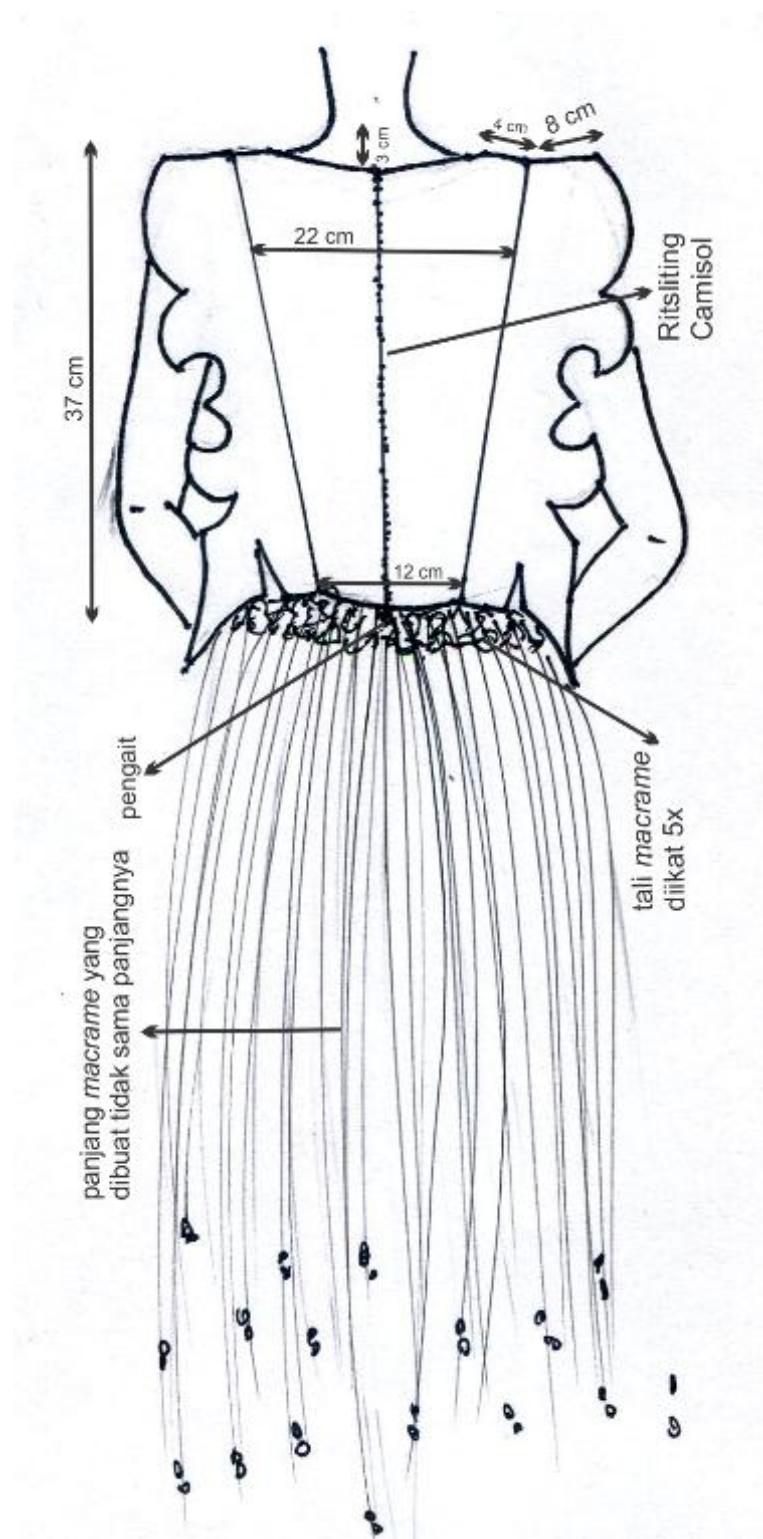
1) Pembuatan Gambar Kerja

Pembuatan disain kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat disain dengan menggambar detail-detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat disain kerja adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana. Berikut adalah desain kerja dalam penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide Tari Hudoq.

a) Gambar Kerja *Blouse*

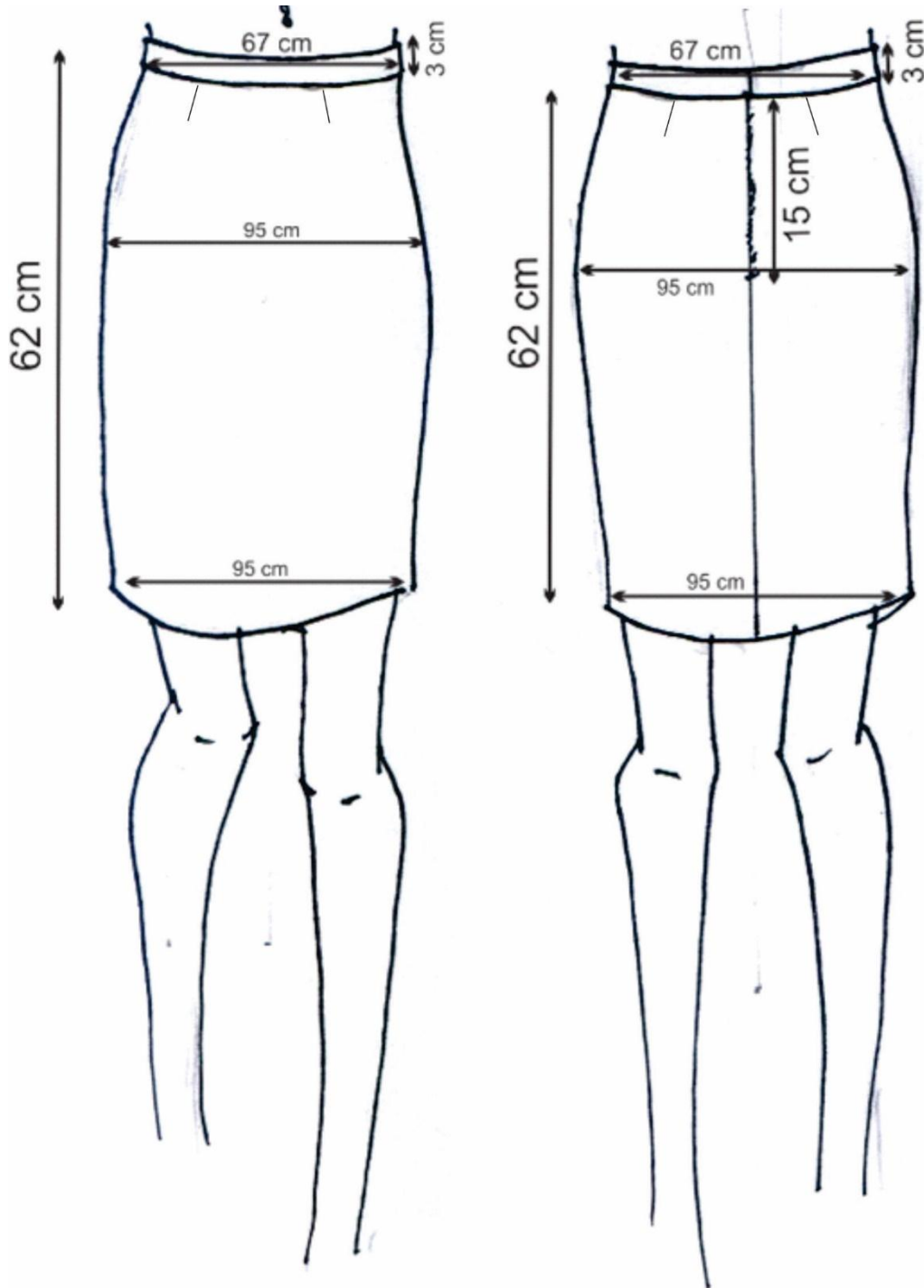


Gambar 06. Gambar Kerja *Blouse* 1



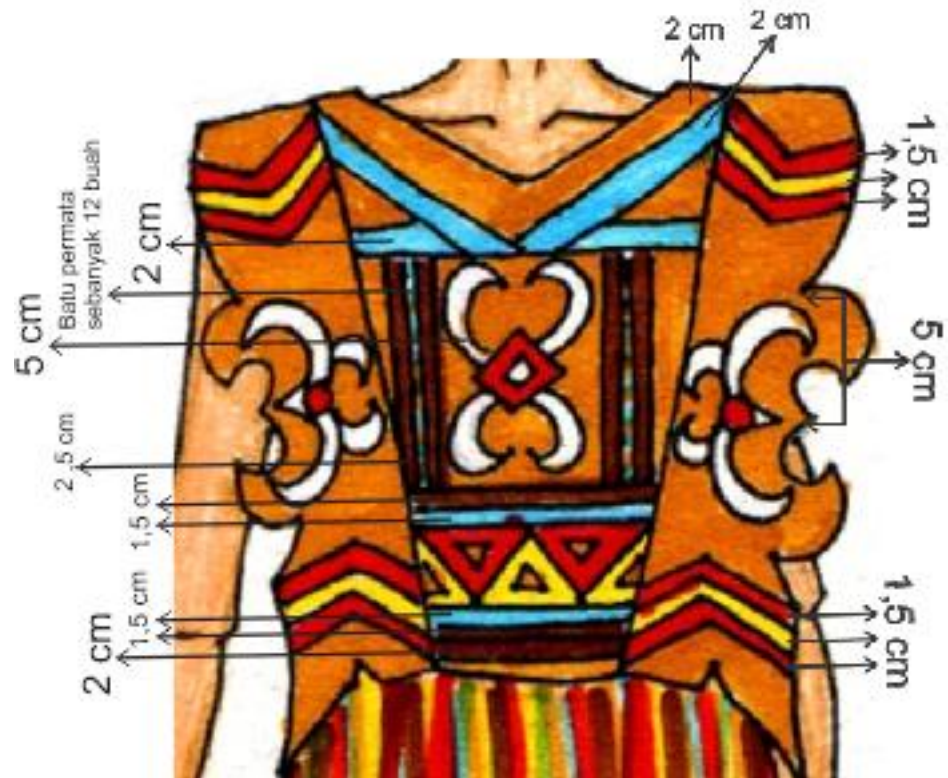
Gambar 07. Gambar Kerja *Blouse 2*

b) Gambar Kerja *Miniskirt*



Gambar 08. Gambar Kerja *Miniskirt*

c) Gambar Kerja Motif Hiasan Payet



Gambar 09. Gambar Kerja Motif Hiasan Payet

2) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Pengambilan ukuran harus dilakukan dengan tepat dan cermat karena berpengaruh langsung terhadap hasil busana. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah:

a) Ukuran *Blouse*

Lingkar Badan : 85 cm

Lingkar Leher : 36 cm

Lingkar Lengan	: 36 cm
Lingkar Pinggang	: 67 cm
Lingkar Panggul	: 95 cm
Panjang Punggung	: 38 cm
Panjang Muka	: 39 cm
Panjang Bahu	: 12 cm
Panjang Sisi	: 39 cm
Panjang Macrame	: 70 cm (dari pinggang)
Lebar Punggung	: 35 cm

b) Ukuran *miniskirt*

Lingkar Pinggang	: 67 cm
Lingkar Panggul	: 95 cm
Tinggi Panggul	: 18 cm
Panjang Rok	: 62 cm (dari pinggang)
Lingkar Bawah Rok	: 92 cm

3) Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola busana pesta mala mini menggunakan pola konstruksi sistem *so-en*. Membuat pola dimulai dari pola dasar dilanjutkan pecah pola sesuai desain yang dikehendaki. Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat pola busana antara lain:

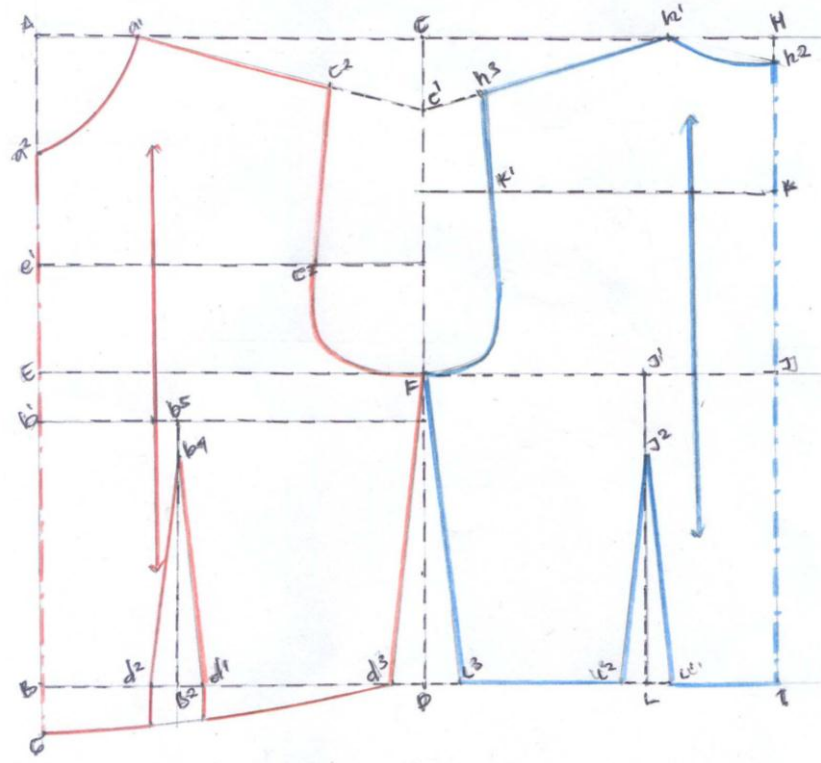
- a) Pengambilan ukuran harus dilakukan secara tepat, teliti dan cermat untuk memperoleh hasil yang akurat. Jika perlu menggunakan peter ban sebagai alat pembantu.
- b) Pembuatan pola dengan garis lengkung harus luwes agar nyaman dilihat dan dibuatkan saat membuat garis pola seperti kerung lengan, kerung leher, garis panggul dan pola yang lainnya.
- c) Perhitungan dalam rumus pola harus vermat dan teliti.
- d) Kelengkapan pola, tanda-tanda pola jangan sampao dilupakan.

Berikut adalah pembuatan pola *so-en*

- a) Pola Dasar

Pada busana pesta ini mnggunakan pola sistem *so-en* dengan skala 1:6. Pola dasar harus benat dan sesuai dengan ukuran pemakai sehingga memperlancar kelanjutan dalam pembuatan pola. Berikut ini adalah cara pembuatan pola dasa

1) Pola blouse



(Widjiningsih, 1994:22)

Gambar 10. Pola Dasar Badan Sistem So-en Skala 1:4

Keterangan Pola Depan :

- A - C : $\frac{1}{4}$ lingkaran badab + 1 cm
- A - B : panjang punggung + 1,5 cm
- B - D : A - C
- D - C : A - B
- A - a1 : $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + $\frac{1}{2}$ cm
- A - a2 : $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + 1 cm
- C - c1 : 4,5 cm
- a1 - c2 : lebar bahu
- A - E : $\frac{1}{2}$ panjang punggung + 1,5 cm
- e1 : $\frac{1}{2}$ a2 - E
- e1 - e2 : $\frac{1}{2}$ lebar dada

Hubungkan c2 – e2 – F

B – b1 : tinggi puncak

B – b2 : $\frac{1}{2}$ jarak dada

b3 – b4 : 2 cm

b2 – d1 : b2 – d2

B – G : 3 cm

d1 – d3 : ($\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm) – (jarak B – d2)

Hubungkan d3 – F

Keterangan Pola Belakang :

C – H : $\frac{1}{4}$ lingkaran badan – 1 cm

D – I : C – H

H – I : C – D

H – h1 : $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + $\frac{1}{2}$ cm

H – h2 : 1,5 cm

h2 – K : 8 cm

h1 – h3 : lebar bahu

K – k1 : $\frac{1}{2}$ lebar punggung

Hubungkan h3- k1 – I

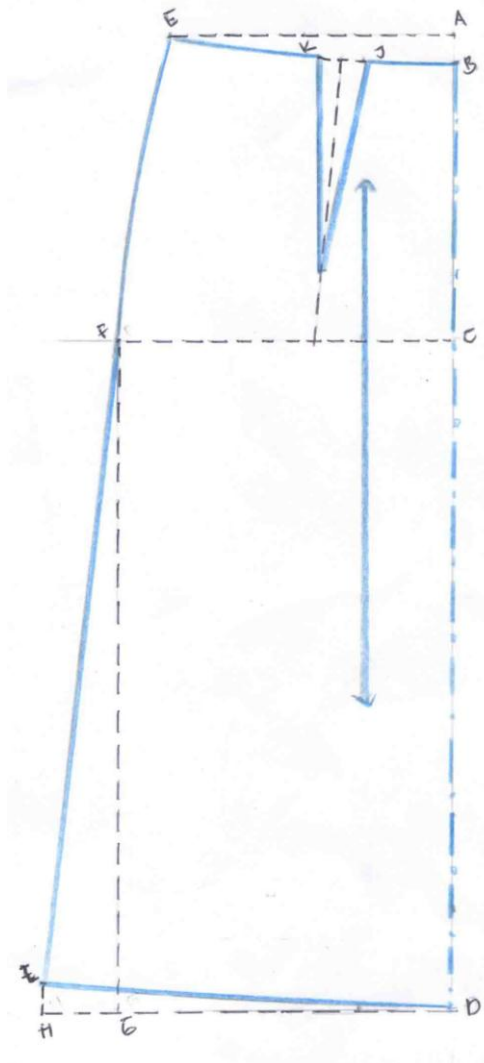
J – j1 : 8 cm

Tarik garis siku L

j1 – j2 : 5 cm

L – l1 : 1 $\frac{1}{2}$ cm

l2 – l3 : ($\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang – 1 cm) – (jarak I – l1)



(Widjningsih, 1994:22)

Gambar 12 . Pola Dasar Rok Bagian Belakang Skala 1:4

Keterangan Pola Bagian Belakang :

- A – B : turun 2 cm
- B – C : tinggi panggul
- B – D : panjang rok belakang
- A – E : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang – 2 cm + 3 cm
- C – F : $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul – 2 cm + 3 cm
- D – G : C – F
- B – J : $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang – 1 cm
- J – K : 3 cm

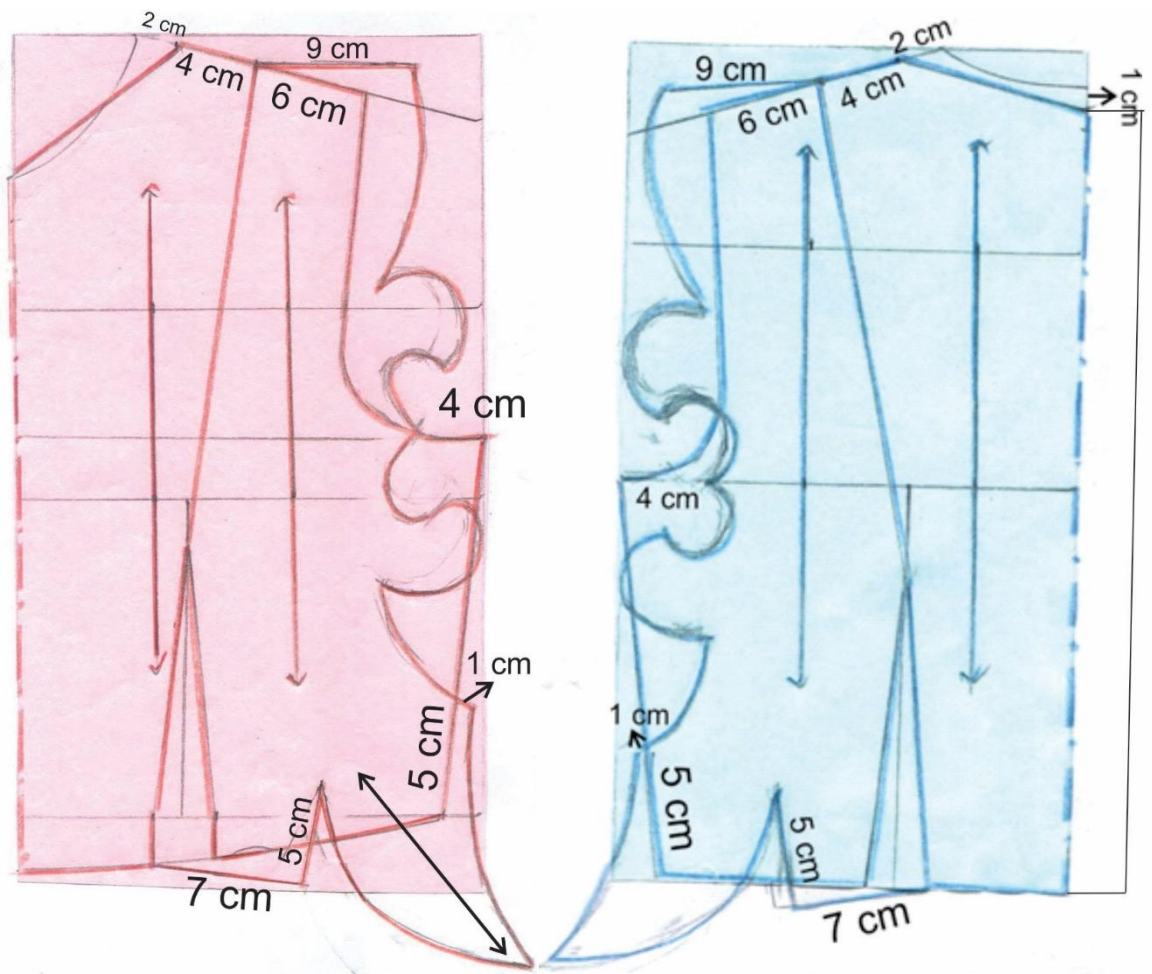
b) Membuat pecah pola sesuai desain

Pecah pola merupakan proses mengubah pola dasar agar bisa sesuai dengan desain yang digunakan. Pembuatan pecah pola pada *blouse* dengan menjiplak pola dasar yang telah dibuat dan memberikan penambahan ukuran sesuai gambar kerja.

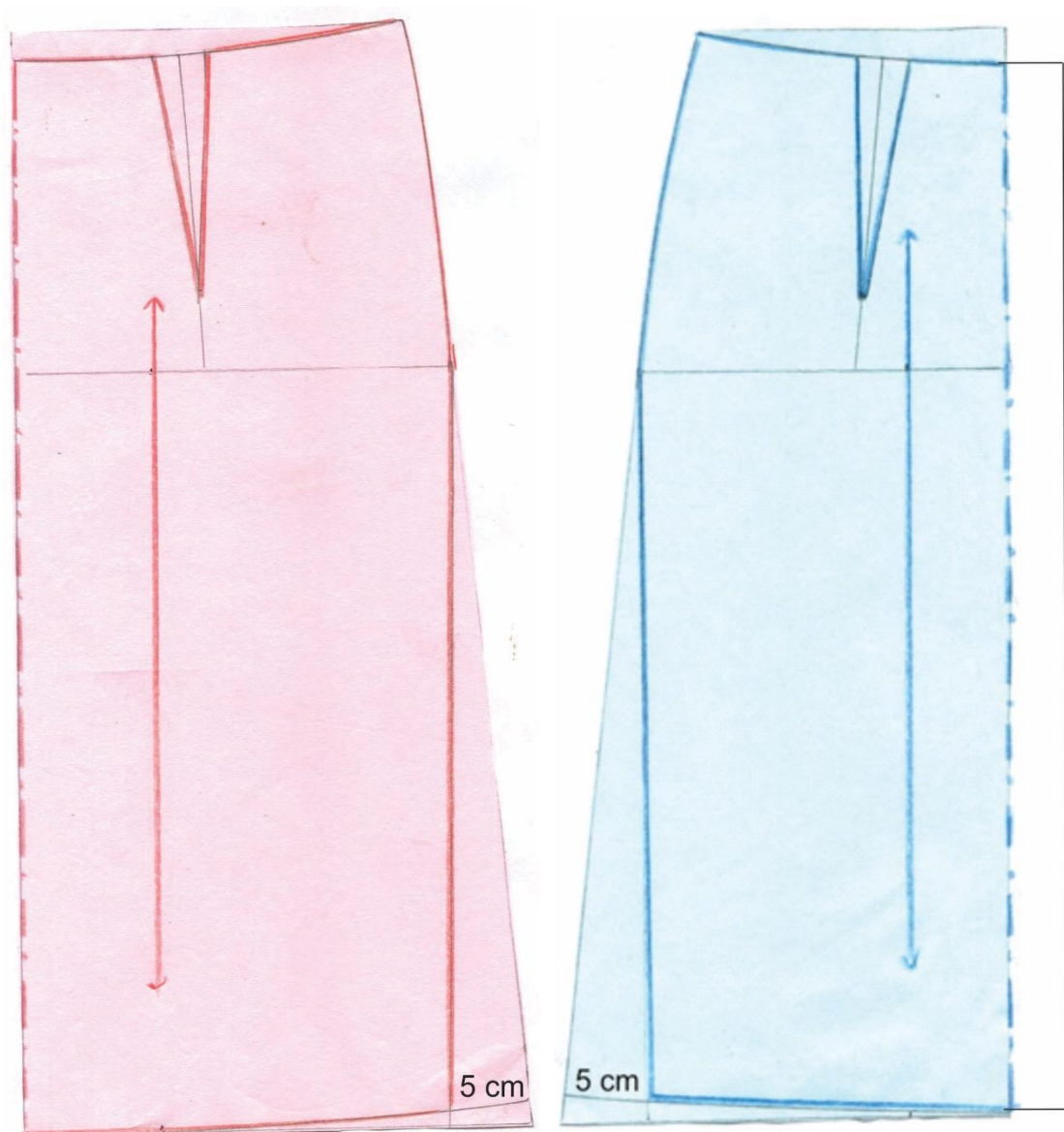
Yang perlu diperhatikan saat melakukan pecah pola adalah :

- 1) Memperhatikan keseluruhan desain
- 2) Memahami model busana
- 3) Memahami letak jatuh pakaian pada badan

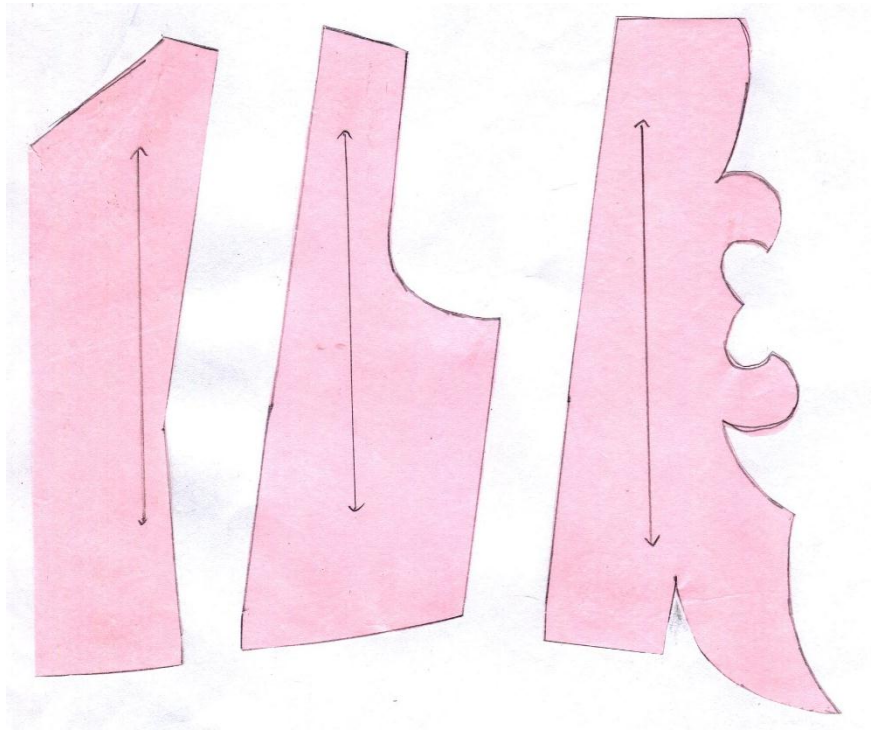
Berikut adalah pecah pola dalam pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide Tari Hudoq :



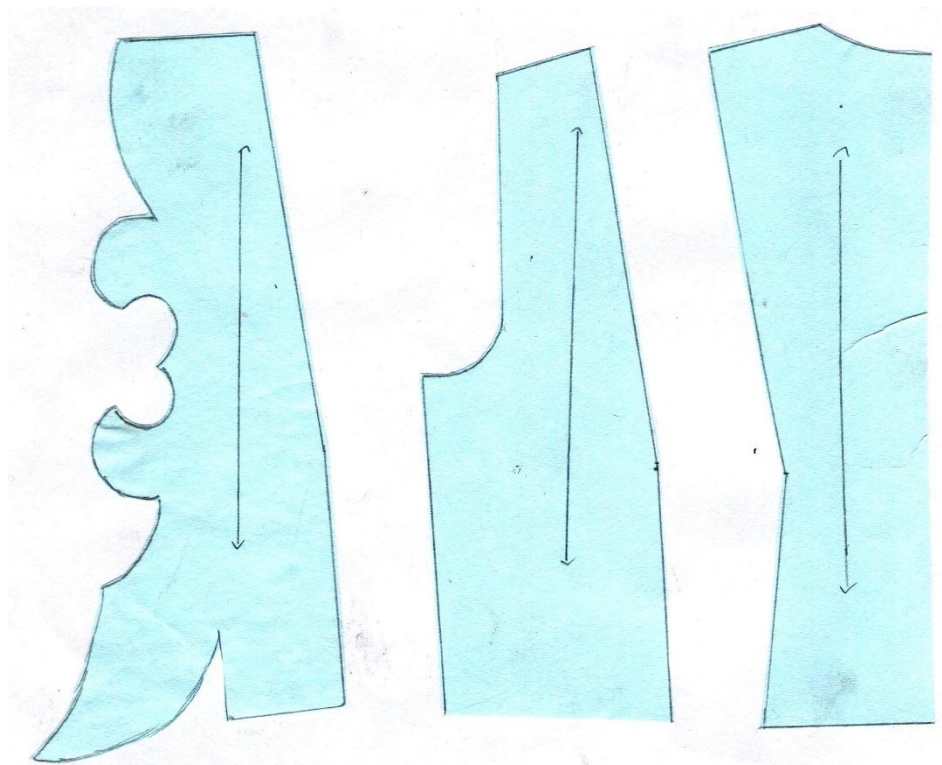
Gambar 13. Pecah Pola *Blouse* Skala 1 : 4



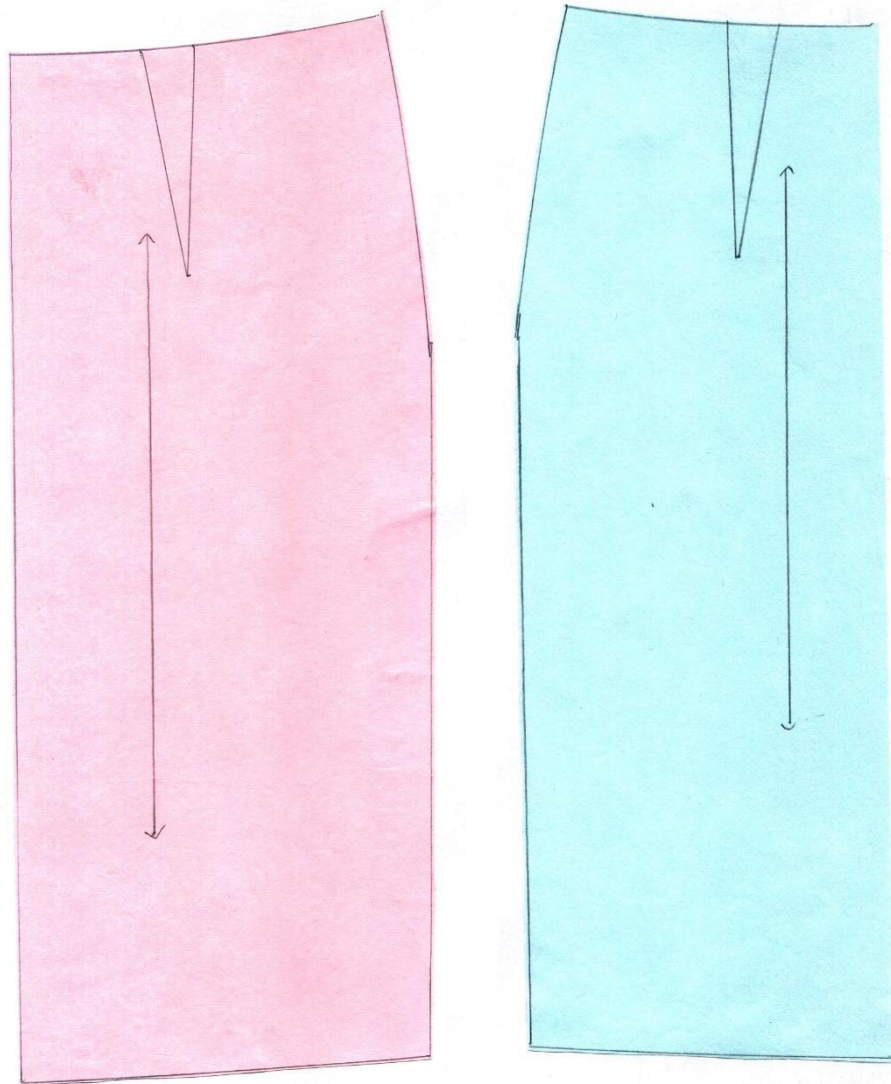
Gambar 14. Pecah Pola *Miniskirt* Skala 1 : 4



Gambar 15. Hasil Pecah Pola *blouse* Bagian Depan



Gambar 16. Hasil Pecah Pola *blouse* Bagian Belakang



Gambar 17. Hasil Pecah Pola *miniskirt*

4) Perancangan Bahan

Perancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang diperlukan dalam pembuatan busana.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

- a) Arah serat kain harus diperhatikan
- b) Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros.
- c) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas atau bagian bawah motif.

Selain itu, terdapat keuntungan dari pembuatan rancangan harga dan bahan tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Dapat mengetahui kebutuhan bahan dalam membuat suatu busana, sehingga menghemat bahan dan biaya karena telah ditencanakan secara cermat.
- b) Rancangan bahan dapat digunakan sebagai pedoman saat meletakkan pola pada bahan sehingga lebih efektif dan efisien.
- c) Menghemat waktu dalam meletakkan pola dalam proses memotong bahan.
- d) Mengurangi kesalahan dalam arah serat sangat kecil.

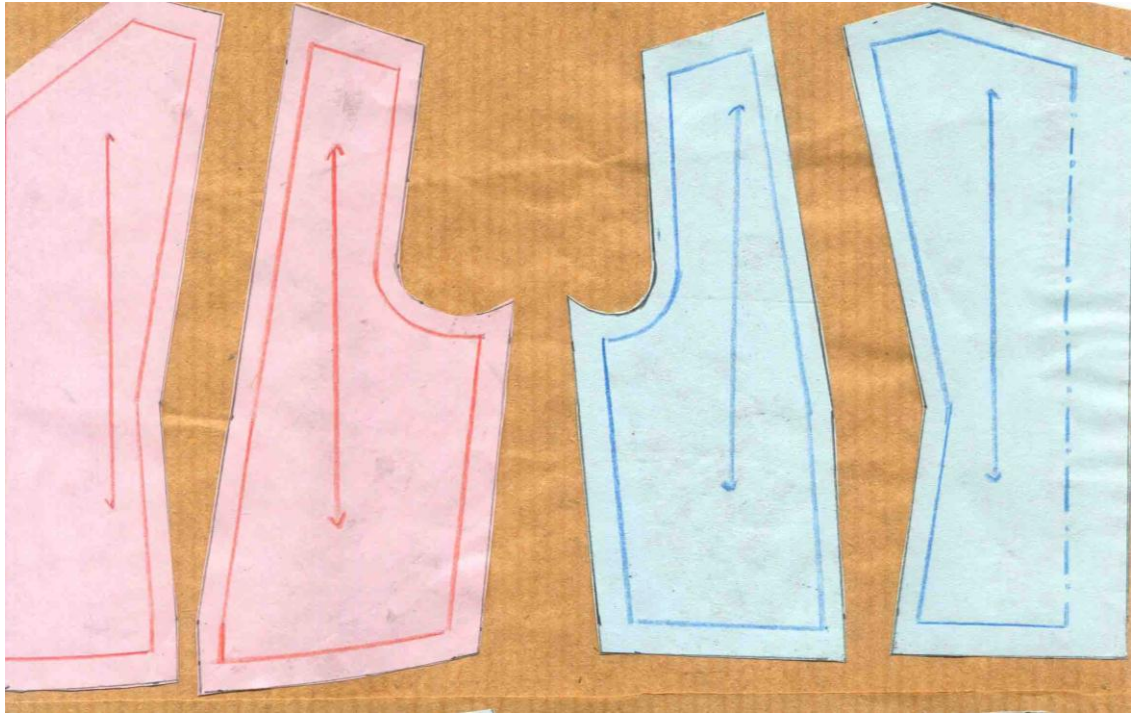
Bahan-bahan yang dipergunakan dalam membuat busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini yaitu :

- a) Bahan Oskar Middle

Bahan ini digunakan untuk bahan utama busana pesta malam.

- b) Bahan Velvet

Bahan velvet yang digunakan pada busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini digunakan sebagai vuring.

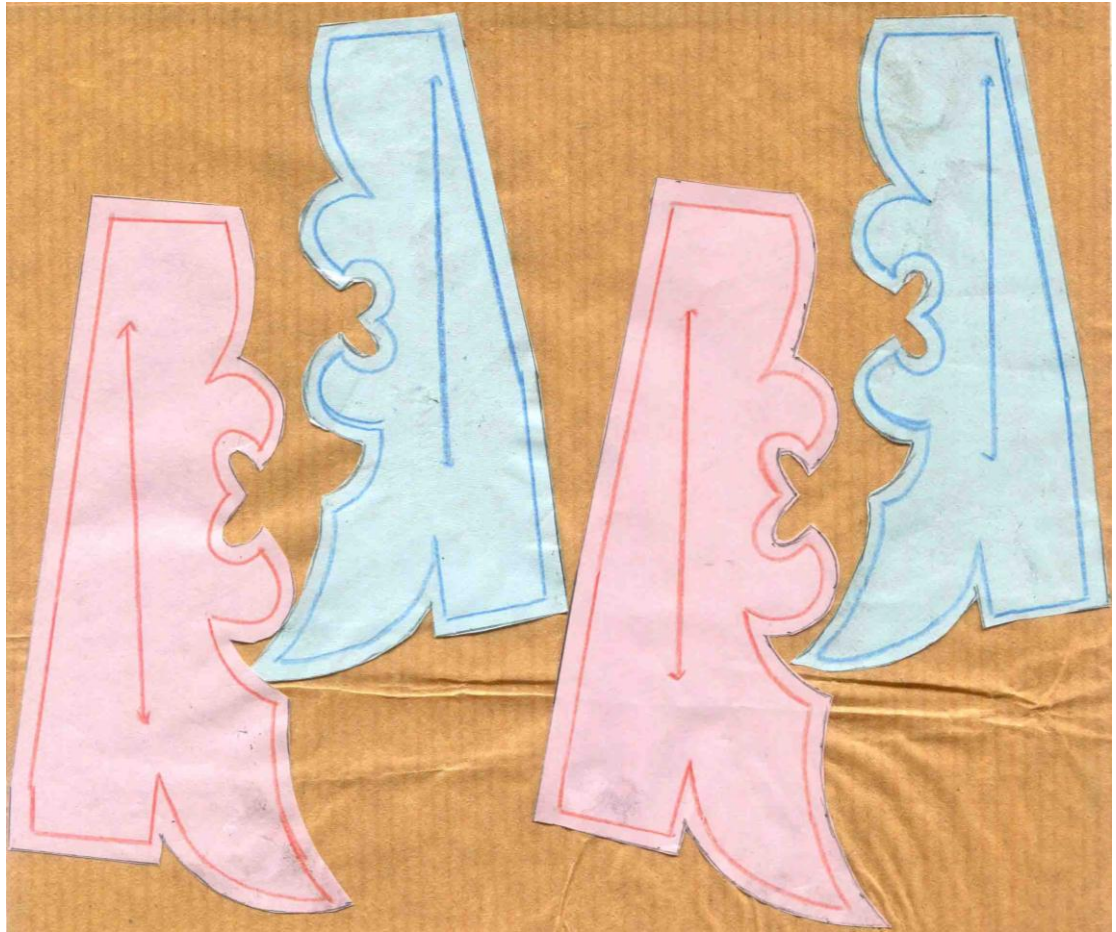


Keterangan : Bahan : Oskar Middle

Panjang bahan : 150 cm

Lebar Bahan : 46 cm

Gambar 18. Rancangan Bahan Utama *Blouse*



Keterangan : Bahan : Oskar Middle

Panjang bahan : 150 cm

Lebar Bahan : 68 cm

Gambar 19. Rancangan Bahan Utama Hiasan *Blouse*

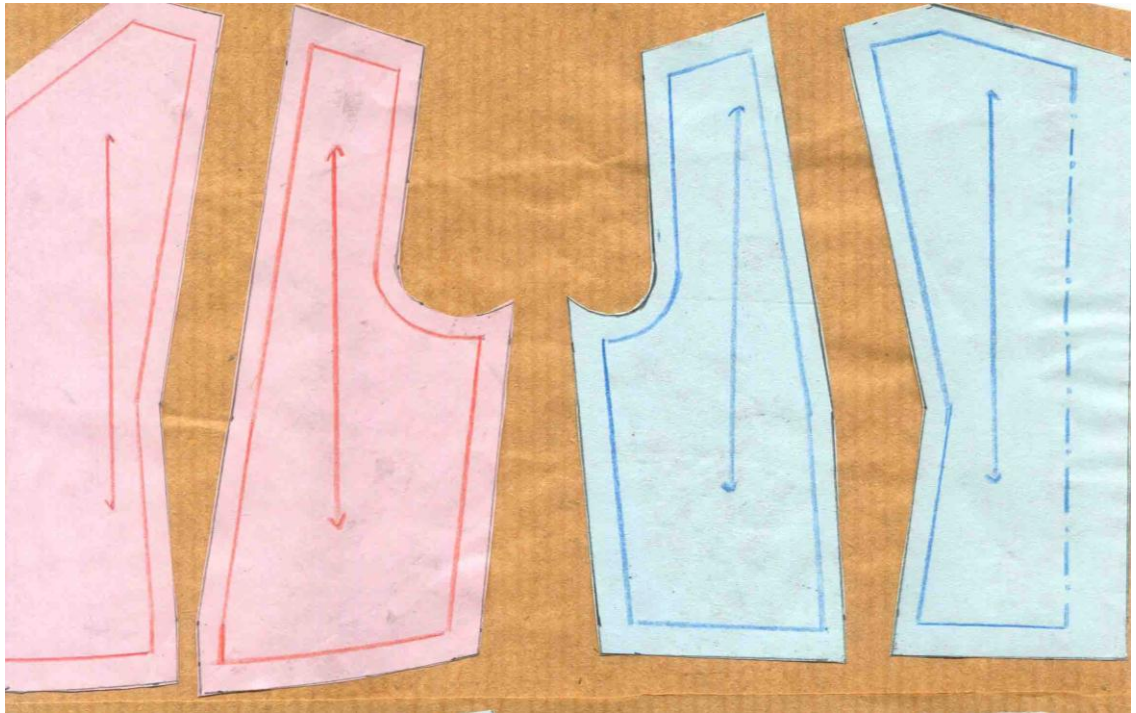


Keterangan : Bahan : Oskar Middle

Panjang bahan : 150 cm

Lebar Bahan : 74 cm

Gambar 20. Rancangan Bahan Utama *Miniskirt*



Keterangan : Bahan : Velvet

Panjang bahan : 150 cm

Lebar Bahan : 46 cm

Gambar 21. Rancangan Bahan Vuring *Blouse*



Keterangan : Bahan : Velvet

Panjang bahan : 150 cm

Lebar Bahan : 74 cm

Gambar 22. Rancangan Bahan Vuring *Miniskirt*



Keterangan : Bahan : Mori Gula

Panjang bahan : 115 cm

Lebar Bahan : 96 cm

Gambar 23. Rancangan Bahan Pelapis 1



Keterangan : Bahan : Vislin

Panjang bahan : 115 cm

Lebar Bahan : 46 cm

Gambar 24. Rancangan Bahan Pelapis 2

e) Kalkulasi Harga

Perancangan harga merupakan langkah yang dilakukan untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang akan dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah diketahui panjang bahan yang diperlukan melalui rancangan bahan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu :

- a) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- b) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
- c) Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan.
- d) Semua barang harus tercatat, agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut ini adalah rancangan harga dari pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Hudoq :

Tabel 01. Kalkulasi Harga

No	Nama Barang	Spesifikasi	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah Harga
A. Bahan Utama					
1.	Kain Oskar Middle	L 150 cm	2,5 m	Rp 48.000/m	Rp 120.000,-
B. Bahan Pembantu					
1.	Kain Velvet	L 150 cm	1,5 m	Rp 20.000/m	Rp 30.000,-
C. Bahan Tambahan					
1.	Kain mori gula	L 115m	1,5 m	Rp 14.000/m	Rp 21.000,-
2.	Kain viselin	L 115 m	1 m	Rp 4.000/m	Rp 4.000,-
3.	Benang Jahit	Gulung	3 bj	Rp 1.500/bj	Rp 4.500,-
4.	Ritsleting Jepang	Satuan	1 bj	Rp 5.200/bj	Rp 5.200,-
5.	Ritsleting Camisol	Satuan	1 bj	Rp 5.000/bj	Rp 5.000,-
D. Bahan Hiasan					
1.	Manik – manik	Satuan	6 Bungkus	Rp 12.000	Rp 75.000,-
2.	Benang Macrame	Satuan	6 Gulung	Rp 15.000	Rp 90.000,-
3.	Manik Kayu	Satuan	2 Bungkus	Rp 30.000	Rp 60.000,-
4.	Scarf	Satuan	1 pcs	Rp 30.000	Rp 30.000,-
TOTAL					Rp 444.700,-

f) Penyusutan Bahan

Penentuan harga jual busana pesta malam muslimh dengan sumber ide tari hudoq pada pertunjukan busana Movitsme menggunakan rumus *Mark Up Price* yaitu menentukan harga jual dengan cara penambahan antara biaya produksi dengan keuntungan yang diinginkan:

Penyusutan alat	10%
Penyusutan listrik	15%
Penyusutan tenaga	10%
Laba	15%
Total	50%

$$\begin{aligned} \text{Jadi harga jualnya sebesar} &= \text{Rp } 444.700,- + (50\% \times \text{Rp } 444.700,-) \\ &= \text{Rp } 444.700,- + \text{Rp } 222.350,- \\ &= \text{Rp } 667.050,- \end{aligned}$$

Dibulatkan menjadi Rp 668.000,-

Harga jual yang diperoleh sebesar Rp 668.000,-

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Hudoq yaitu :

1) Peletakan Pola Pada Bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum pemotongan. Dalam peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada di luar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

- a) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- b) Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
- c) Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bagian kanan, serta berjalan terus pada sisi, semikian pula corak yang searah harus diperhatikan.
- d) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 1 – 1 ½ cm sedangkan untuk kelim selebar 2 ½ - 5 cm.
- e) Lapisan seperti saku, kerah, ban pinggang, depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.
- f) Sebelum meletakkan pola diatas bahan licin seperti sifon, tile dan sebagainya sebaiknya disematkan dulu di selembar kertas tipis hingga rata.

2) Pemotongan Bahan dan Pemberian Tanda Jahit

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya 1 ½ - 2 cm, sedangkan pada belahan ritsleting sebesar 3 – 4 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

3) Memasang Bahan Pelapis

Memasang bahan pelapis diberikan pada bagian busana untuk hasil yang lebih kaku dan rapi. Pada busan pesta malam dengan sumber ide tari hudoq ini menggunakan mori gula pada keseluruhan bagian *blouse*. Pemasangan bahan pelapis tersebut dipressing dengan setrika sampai matang agar tidak mudah lepas. Pengepresan cukup dengan ditekan-tekan saja. Penabahan kain M-33 pada ban pinggang *miniskirt* untuk menghasilkan hasil yang bagus.

4) Penjelujuran

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu di jelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mnegetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah dan pas pada saat pengepasan I. Apabila mungkin terjadi kesalahan

atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk bisa diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

a) Menjelujur bagian *blouse*

1. Menyambungkan hiasan sisi *blouse* dengan bagian depan bagian belakang.
2. Menjelujur bagian bahu.
3. Menyatukan hiasan sisi *blouse* dengan kupnat badan.
4. Menjelujur bagian sisi.
5. Menjelujur rit.
6. Memasang *macramé* pada bagian bawah *blouse*.

b) Menjelujur bagian *miniskirt*

1. Menjelujur tengah belakang *miniskirt*.
2. Menjelujur sisi.
3. Menjelujur rit.
4. Menjelujur ban pinggang.

5) Evaluasi proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan atau fitting I busana pesta malam pada tubuh model yang berbentuk busana jadi dalam keadaan masih jelujuran. Fitting I bertujuan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model dan kenyamanan pemakai pada tubuh tersebut. Aspek yang diamati dalam evaluasi proses I adalah teknik jelujur yang dipakai, jatuhnya busana pada tubuh model,

kesesuaian ukuran dengan bahan model, kesesuaian pada desain yang dibuat dan hasil keseluruhan dari busana pesta. Proses pembuatan busana melewati fitting I yang dilakukan pada tanggal 25 februari 2018 dimana masih terdapat kesalahan dari busana yang dibuat yaitu:

Tabel 02. Evaluasi Proses I

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
<i>Blouse</i>	Lingkar badan terlalu sempit	Memperkecil kampuh dengan mengurangi 1 cm di setiap sisi.
<i>Miniskirt</i>	<i>Miniskirt</i> terlalu panjang	Memendekan panjang <i>miniskirt</i> dengan mengurangi 2 cm.

6) Penjahitan

Proses penjahitan dilakukan setelah melalui fitting I dan memperbaiki kesalahan jika ada. Pada busana pesta malam ini, penulis menggunakan teknik jahitan tailoring dan adi busana. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian membentuk *blouse* dan *miniskirt*. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat dan maksimal. Selama proses menjahit, setiap selesai per tahap dilakukan pressing. Berikut ini adalah urutan langkah kerja agar proses menjahit lebih efisien :

a) Menjahit *blouse*

1. Menyiapkan alat dan bahan.
2. Menjahit potongan hiasan *blouse* bagian sisi muka dan belakang, sebelum disampung dengan *blouse* terlebih dahulu diberi hiasan payet sesuai dengan motif yang dibuat.
3. Menjahit bagian sisi *blouse* bagian muka dan belakang.
4. Memasang ritsliting pada bagian belakang *blouse*.
5. Menjahit bagian garis *princes* dan memasang potongan hiasan sisi *blouse*.
6. Menjahit vuring *blouse* mulai dari sisi badan muka dan belakang.
7. Penyelesaian kerung leher dengan cara menjahit kerung leher bahan utama disambung dengan bahan vuring.
8. Penyelesaian kerung lengan dengan cara menjahit kerung leher bahan utama disambung dengan bahan vuring.
9. Sebelum menyelesaikan kelim pada bagian bawah *blouse* terlebih dahulu memasang hiasan payet pada bagian muka *blouse*.
10. Pemasangan *macrame* dilakukan dengan cara menjahit pada bagian kelim bawah vuring *blouse*.
11. Penyelesaian kelim bagian ritsliting dan bagian bawah *blouse* dengan teknik *soom*.

b) Menjahit *miniskirt*

1. Menjahit tengah belakang bahan utama dan bahan vuring *miniskirt*.
2. Menjahit ritsliting *miniskirt*.
3. Menjahit bagian sisi bahan utama dan bahan vuring *miniskirt*.
4. Menjahit ban pinggang dengan cara menyatukan *miniskirt* bahan utama dan vuring.
5. Penyelesaian kelim bagian ritsliting, ban pinggang dan bagian bawah *miniskirt* dengan teknik *soo*.

7) Menghias Busana

Busana pesta mala mini menggunakan hiasan berupa payet dan *macramé*. Berikut ini adalah urutan langkah kerja agar proses menghias lebih efisien :

a) Hiasan payet

Hiasan payet pada *blouse* membentuk sebuah motif, dimana motif tersebut gabungan antara motif Afrika dan motif Dayak. Dilakukan penggabungan motif yang memiliki desain yang hampir sama karena motif Afrika merupakan identitas sub tema Electric Beats dan motif suku Dayak masuk ke dalam sumber ide. Bagian hiasan payet berada pada potongan hiasan *blouse* dan bagian muka *blouse*.

Berikut langkah-langkah menghias payet :

- 1) Pastikan media yang akan dipayet sudah dilapisi mori gula untuk bagian hiasan garis *princess* dan bagian tengah muka *blouse* dilapisi visline.
 - 2) Untuk bagian hiasan garis *princess* media payet di jahit terlebih dahulu untuk memudahkan proses memayet.
 - 3) Kemudian payet bagian hiasan garis *princess*.
 - 4) Setelah semua bagian hiasan garis *princess* selesai di payet sambung dengan bagian tengah muka untuk bagian depan dan tengah belakang untuk bagian belakang.
 - 5) Untuk bagian tengah belakang tidak dihias payet.
 - 6) Pada bagian tengah muka dihias payet sesuai dengan desain hiasan.
- b) Hiasan *macramé*

Pemasangan *macrame* dilakukan setelah *blouse* selesai dijahit dan dihias dengan payet. Pemasangan *macramé* dengan cara menjahit pada bagian kelim bawah vuring *blouse*. Setelah terpasang dengan *blouse* tali *dimacrame* kemudian bawah tali diberi hiasan kayu yang juga berguna untuk pemberat pada tali.

7) Evaluasi Proses II

Evaluasi proses II dilakukan pada busana yang telah selesai dijahit dan minimal 90% sudah selesai dari pembuatan busana. Hasil busana harus sesuai dengan desain yang dibuat seperti

pelengkap dan hiasan. Evaluasi atau fitting II dilakukan untuk letak kesalahan jika masih ada dan harus diperbaiki.

Tabel 03. Evaluasi Proses II

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
<i>Blouse</i>	Lingkar badan terlalu besar.	Memperkecil dengan mengurangi 1,5 cm di setiap sisi.
Hiasan	Hiasan payet pada badan belakang	Tidak jadi dihias dikarenakan sudah banyak hiasan.
	Panjang <i>macramé</i> dibuat panjang pendek.	Setiap 5 helai <i>macramé</i> dibuat panjang yang berbeda.
	Bawah <i>macramé</i> ditambah pemberat.	Menambahkan hiasan kayu dibagian bawah <i>macramé</i> .

c. Evaluasi hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan mulai dari kesesuaian antara busana dengan tema atau subtrend yang diangkat sampai hasil busana secara keseluruhan. Dari keseluruhan busana pesta malam yang penulis ciptakan terdapat beberapa evaluasi antara lain:

- a) Evaluasi akhir yang didapat adalah busana pesta malam “kleurvolle Rand” dengan sumber ide Hudoq telah sesuai tema besar pagelaran yaitu “Movitsme”. Desain yang dibuat telah menyiratkan sumber ide Hudoq pada sisi *blouse* yang berbentuk telinga topeng Hudoq

dan *macramé* sebagai daun pisang. Motif pada bagian depan blouse merupakan penggabungan antara motif Afrika dan motif suku Dayak. Dilakukan penggabungan motif yang memiliki desain yang hampir sama karena motif Afrika merupakan identitas sub tema Electric Beats dan motif suku Dayak masuk ke dalam sumber ide. Desainer mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Pada sub tema Electric Beats, palet warna yang muncul sesuai dengan warna motif suku Dayak.

Pembuatan busana pesta malam sudah sesuai dengan konsep. Busana pesta malam terdiri *two pieces* yaitu *blouse* dan *miniskirt*. Desain yang diciptakan memiliki siluet I. Bahan yang digunakan adalah kain midili sebagai bahan utama dan kain velvet sebagai bahan vuring.

3. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Gelar busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh seorang peragawan dan peragawati atau model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Persiapan Gelar Busana

Penyelenggaraan suatu pergelaran busana perlu adanya persiapan untuk mewujudkan konten-konten acara sesuai tujuan yang diinginkan. Persiapan dari segala sesuatu keperluan dan hal-hal yang berkaitan

selama acara dari yang kecil maupun besar. Berikut adalah beberapa persiapan yang dilakukan sebelum menyelesaikan pertunjukan Movitsme:

a. Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia merupakan hal yang harus dilakukan dalam membuat sebuah event pertunjukan busana proyek akhir agar acara tersebut dalam berjalan dengan lancar. Pengorganisasian dilakukan dengan pembagian sie sesuai dengan *Job Description* dan menunjuk penanggungjawabnya masing-masing. Hal ini sangat penting agar tercipta *team work* dengan baik dan tidak saling menyakahkan satu sama lain. Tanggung jawab dalam event pertunjukan busana proyek akhir ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga tercipta kerjasama dengan baik dan saling melengkapi dalam mewujudkan tujuan pertunjukan. Panitia penyelenggaraan pertunjukan busana dengan tema Movitsme ini adalah mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana 2015 beserta panitia tambahan dari mahasiswa lain, baik program studi busana atau yang lain dengan arahan dan bimbingan dosen panitia proyek akhir. Mahasiswa yang mengikuti pertunjukan ini dibagi ke dalam 15 sie diantaranya pengurus inti (ketua, sekretaris, bendahara), sie acara, sie humas, sie konsumsi, sie perlengkapan, sie backstage and floor, sie publikasi, sie dekorasi, sie dokumentasi, sie keamanan, sie booklet, sie model, sie juri, sie

sponsorship, sie make up and hair do yang mana setiap divisi mempunyai tugas dan tanggung jawab tersendiri yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Adapun tugas-tugas dari kepanitiaan dalam pergeleran busana proyek akhir Movitsme adalah sebagai berikut:

- 1) Ketua I
 - a) Penanggung jawab umum jalannya kepanitiaan.
 - b) Mengatur dan mengarahkan gerak arah kepanitiaan.
 - c) Optimalisasi sumber daya yang ada.
 - d) Mengambil kebijakan yang bersifat internal dan eksternal tentang kepanitiaan.
- 2) Ketua II
 - a) Koordinasi dengan ketua 1 setiap rapat.
 - b) Perekutan panitia tambahan.
 - c) Mengolah info tiket pagelaran.
- 3) Sekretaris
 - a) Administrasi dan kerumahtanggaan panitia.
 - b) Membuat proposal kegiatan yang nantinya dipresentasikan sebelum dicetak.
 - c) Menentukan kebijakan terkait administrasi (surat-surat, menyusun program kerja informasi, dll).
 - d) Pembuatan laporan pertanggung jawaban kepengurusan.

- e) Pengelolaan dan pendampingan administrasi setiap kegiatan.
- 4) Bendahara I
- a) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal maupun eksternal.
 - b) Pengelolaan keuangan kepanitiaan secara umum dan menyeluruh.
 - c) Pengatur keuangan secara seimbang dan seefisien mungkin.
 - d) Pembuatan laporan keuangan kepanitiaan secara menyeluruh.
- 5) Bendahara II
- a) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal maupun eksternal.
 - b) Mengkoordinir dan mengkomunikasikan setiap kegiatan yang dilaksanakan.
 - c) Menyusun laporan keuangan per kegiatan.
- 6) Sie Sponsorship
- a) Mencari chanel sponsor.
 - b) Menjalin kerjasama dengan sponsor.
 - c) Memahami dan bertanggung jawab kontrak kerja dengan sponsor.
 - d) Mengatur deadline kerja ”dipresentasikan”.
 - e) Bertanggung jawab terhadap ucapan terima kasih.

7) Sie Perlengkapan

- a) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung.
- b) Pengadaan fasilitas-fasilitas guna kelancaran kegiatan.
- c) Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat dengan jurusan

8) Sie Publikasi

- a) Bertanggung jawab terhadap pembuatan pamflet, tiket, dan brosur.
- b) Bertanggung jawab akan penyebaran pamflet dan brosur

9) Sie Humas

- a) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan.
- b) Menjadi fasilitator untuk sambutan Gubernur, Rektor, Dekan dan Ketua Jurusan

10) Sie Dokumentasi

- a) Mencari sponsor untuk dokumentasi dan mensurve video.
- b) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan.

11) Sie Booklet

- a) Mensurvei tempat pembuatan *booklet*.
- b) Penawaran sampul dan isi *booklet*.
- c) Bertanggung jawab saat pembagian *booklet*.
- d) Mendesain proposal proposal, pamflet, brosur, undangan dan tiket.

12) Sie Keamanan

- a) Mengamankan jalannya acara pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, grand juri, gladi resik, dan hari H.
- b) Menjadi fasilitator dengan polisi dan memfasilitasi kebutuhan.
- c) Mengkoordinasi kebersihan pada setiap acara

13) Sie Juri

- a) Merekrut juri untuk penilaian gantung dan grand juri.
- b) Bertanggung jawab mendampingi juri pada saat penilaian gantung, grand juri, dan siding.
- c) Membuat kriteria penilaian gantung dan grand juri.
- d) Mengajukan permohonan piala

14) Sie Dekorasi

- a) Mensurvei tempat pembuatan dekorasi.
- b) Mendesain layout ruangan secara keseluruhan panggung.
- c) Menentukan *lighting*.
- d) Menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H.

15) Sie Acara

- a) Membuat susunan acara secara detail.
- b) Mengatur acara pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, grand juri, gladi resik, dan hari H.

- c) Mempresentasikan rencana kerja "*auto plan*" dengan membuat kurva *deadline* tiap departemen.
- d) Bertanggung jawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan.
- e) Mencari MC dan Hiburan

16) Sie Konsumsi

- a) Mensurvei tempat pembuatan makanan.
- b) Memesan makanan dan snack dengan penawaran menu.
- c) Mengatur *snack*/makanan pada saat pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, grand juri dan gladi resik dan hari H.
- d) Mengatur *layout* pengaturan makanan.

17) Sie Model

- a) Membuat jadwal acara dengan model.
- b) Membuat perjanjian kerjasama dengan agensi model.

18) Sie *Make up*

- a) Mencari sponsor *make up*.
- b) Memfasilitasi kebutuhan perias.
- c) Mensinkronkan jadwal acara.

19) Sie *Backstage and Floor*

- a) Membantu persiapan grand juri.
- b) Menyiapkan *standing hanger* untuk hari H.
- c) Mengkoordinir semua panitia di *backstage*.

- d) Mengkondisikan keamanan model dan desainer di *backstage*.
- e) Koordinasi dengan sie. model untuk tempelan urutan per sesi di *backstage*.
- f) Koordinasi dengan sie acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan grand juri sampai hari H.
- g) Membantu mengkoordinir penerima tamu dan tamu undangan pada hari H.
- h) Mengkondisikan tempat duduk penonton dan tempat fotografer.

b. Menentukan Tema

Menentukan tema merupakan menentukan gagasan/ide yang akan disampaikan dari suatu acara. Tema bisa diambil berdasar jenis peristiwa monumental seperti ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, sebelum mengadakan pertunjukan perlu menganalisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema.

Penyelenggaraan pertunjukan busana oleh mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2015 pada tahun 2018 mengusung tema *Movitsme* singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah

sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

c. Menentukan Tujuan Pelaksanaan

Tujuan dari pagelaran busana dengan ini antara lain :

- 1) Memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang keberadaan program studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- 2) Menampilkan seluruh karya mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- 3) Sebagai wujud keikutsertaan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dalam mata kuliah proyek akhir.

d. Menentukan Sumber Dana

Setiap pagelaran busana mempunyai daftar kebutuhan untuk memudahkan jalannya pagelaran. Maka dari itu dibuat perencanaan anggaran untuk meminimalisir biaya yang harus dikeluarkan serta menaggulangi kerugian. Anggaran dana dibuat berdasarkan kebutuhan dana dari masing-masing devisi. Penyelenggaraan pagelaran busana dengan tema Movitsme ini

tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana financial yang mencukupi. Untuk itu setiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran diwajibkan membayut uang iuran pokok sebesar Rp 1.200.000. Berikut adalah rencana anggaran dana pergelaran busana Movitsme 2018 :

Tabel 04. Rencana Anggaran Dana Kebutuhan Pergelaran Busana Movitsme

No	Sie	Jumlah Pengeluaran
1	Sekretaris	Rp 1.100.000
2	Bendahara	-
3	Sie Sponsorsip	Rp 821.800
4	Sie Konsumsi	Rp 25.495.100
5	Sie Perlengkapan	Rp 5.500.000
6	Sie Dekorasi	Rp 40.000.000
7	Sie Acara	Rp 3.800.000
8	Sie Publikasi	Rp 1.935.000
9	Sie Booklet	Rp 19.675.000
10	Sie Humas	Rp 454.500
11	Sie Make Up	Rp 5.750.000
12	Sie Juri	Rp 4.790.000
13	Sie Dokumentasi	Rp 4.000.000
14	Sie Model	Rp 56.600.000
15	Sie Keamanan	Rp 360.000
16	Sie Backstage and Floor	Rp 250.000
Jumlah		Rp 170.531.400

Tabel 05. Perhitungan Tiket

Perhitungan Tiket			
Jenis Tiket	Jumlah	Harga	Total
Bronze	232	Rp 30.000	RP 6.960.000
Silver	166	Rp 40.000	Rp 8.300.000
Gold	514	Rp 50.000	Rp 20.560.000
Jumlah	912		Rp 35.820.000
Kursi undangan	126	Rp 50.000	Rp 6.300.000

Pembuatan anggaran dana tersebut diharapkan dapat mencukupi sehingga penyelenggaraan pergelaran busana Movitsme dapat berjalan dengan lancar. Rincian kalkulasi uang pergelaran Movitsme akan dijelaskan sebagai berikut :

Sisa Uang MP Rp 15.485.000

Bantuan jurusan Rp 3.500.000

Perhitungan Iuran Mahasiswa

Total Anggaran – Pendapatan Tiket Rp 115.726.400 Rp 1.134.572

– Sisa Uang MP – Bantuan Jurusan

Iuran Mahasiswa yang mengikuti MP 2018 Rp 1.200.000

Iuran Mahasiswa yang tidak mengikuti MP 2018 Rp 1.350.000

e. Menentukan Dewan Juri

Dalam menentukan dewan juri pergelaran busana Movitsme dapat ditentukan kepada pihak-pihak yang sudah berpengalaman dibidang *fashion*. Pergelaran busana ini menentukan dewan juri dari dalam kampus maupun luar kampus. Dari dalam kampus meliputi dosen-dosen yang dipilih sesuai dengan keahliannya, sedangkan dewan juri dari luar kampus meliputi desainer-desainer Yogyakarta dan para pihak yang berpengalaman tentang *fashion*. Juri yang menilai pergelaran busana dengan tema besar Movitsme ialah:

Juri Garment

1. Goet Poespo
2. Pratiwi sundarini M.Ikom
3. Ani Srimulyani

Juri Butik

1. Philip Iswardono
2. Ramadhani Abdulkadir Sastraatmaja
3. Agung Purwandono

f. Menentukan Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Pergelaran busana mahasiswa angkatan 2015 dengan tema Movitsme ini diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara dimulai pada pukul 18.30 WIB sampai dengan selesai. Pemilihan Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta sebagai tempat dilaksanakannya pergelaran busana dimaksudkan agar dapat mempermudah proses persiapan pergelaran busana mengingat lokasi auditorium yang masih terdapat di kompleks Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Pelaksanaan Gelar Busana

Pergelaran busana dengan tema Movitsme menampilkan Karya Inovasi Produk Fashion untuk Pendidikan Teknik Busana dan Proyek

Akhir untuk Teknik Busana. Penyelenggaraan pergeleran busana tahun 2018 tersebut diselenggarakan melalui empat tahap yaitu :

1. Penilaian Gantung

Setelah serangkaian proses dalam pembuatan busana selesai, maka acara penilaian dari setiap karya dilakukan untuk menentukan kejuaraan. Pergelaran Movitsme memiliki 24 kejuaraan.

Penilaian ada empat kategori yaitu:

- a) Hiasan busana
- b) Teknologi busana
- c) Kelayakan daya pakai
- d) Best design

Pelaksanaan penilaian dilakukan para dewan juri dari dalam (dosen) mulai dari menilai *moodboard*, desain busana, teknologi busana dan hiasan busana sebagai perwujudan dan kesesuaian dari sumber ide. Penilaian *moodboard* dan kesesuaian dari sumber ide. Penilaian gantung dilakukan menggunakan *dressfoam* supaya busana pesta dipajang guna mempermudah para juri dalam menilai dan melihat look maupun keseluruhan hasil dari busana pesta.

2. Grand Juri

Grand juri merupakan bagian dari pergeleran busana, dilaksanakan pada hari Minggu 08, April 2018. Grand juri

merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum pertunjukan busana diselenggarakan.

3. Pelaksanaan Persiapan dan Gladi Bersih

Pelaksanaan persiapan pertunjukan Movitsme sejak dua hari sebelum acara dimulai yang dilakukan oleh panitia pertunjukan busana Proyek Akhir 2018. Persiapan acara meliputi : srage (panggung) beserta dekorasinya, pengaturan ruang-ruang pemasangan *sound system* dan *lighting* serta penataan kursi dilakukan pada hari Selasa tanggal 10 April 2018.

Sebelum diselenggarakan pertunjukan Movitsme, untuk melancarkan jalannya acara diadakan gladi bersih yang dihadiri oleh panitia inti, panitia tambahan dari *open recruitmen* mahasiswa UNY, pengisi acara tarian, MC, pengisi musik dan model profesional, serta dosen pembimbing pertunjukan busana Karya Inovasi Produk Fashion dan Proyek Akhir 2018 pada hari Selasa, 10 April 2018 pukul 17.00 WIB – selesai di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Penyelenggaraan Pertunjukan Busana

Acara pertunjukan Movitsme diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Agar pelaksanaan pertunjukan Movitsme dapat berjalan lancar, maka dibuat susunan acara mulai dari pembukaan, sambutan-sambutan,

pengisi acara, sesi *fashion show*, awarding dan penutup. Acara secara lengkap dijelaskan di bagian lampiran.

5. Evaluasi Gelar Busana

Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi kinerja saat acara maupun persiapan dan mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan. Dari evaluasi tersebut semua panitia dapat mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan pembelajaran agar memperbaiki di acara-acara berikutnya. Secara keseluruhan acara berjalan dengan lancar.

B. Hasil

1. Hasil Penciptaan desain Busana

Penciptaan desain busana pesta ini berdasarkan pada tema pergelaran busana Movitsme yang mengacu pada *fashion trend guidelines* 2018, tema Quest dan subtema Ellectric Beats. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan kebenaran dari style Electric Beats. Tren ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah detail manik dan rumbai. Begitupun pada pembuatan motif pada busana yang mana motif dibuat dengan sulaman payet dengan perpaduan motif Afrika dan motif suku Dayak. Hiasan rumbai-rumbai yang mana mewujudkan bentuk dari kostum tarian hudoq yang didesain dengan seksama. Selain teknik, pemilihan warna mulai dari warna manik, rumbai

dan kain merupakan palet warna yang berada didalam tema Quest dan sub tema Electric Beats.

Pada mengimplementasikan sumber ide ini, desainer menggunakan konsep pengembangan sumber ide secara Deformasi, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Proses Deformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail objek sehingga menghasilkan desain yang lebih sederhana. Pengembangan deformasi bentuk topeng tarian huduq yang mana pada topeng tersebut di wujudkan sebagai telinga, dibuat dengan ukuran lebih besar dari bentuk aslinya dan bentuk lebih sederhana. Peletaan telinga pada topeng tarian huduq diletakkan pada sisi blouse sebagai hiasan. Busana pesta malam ini dikenakan untuk wanita remaja hingga dewasa dengan usia 17-25 tahun dengan karakter maskulin serta memberikan kesan namun kuat dan tegas.

Penciptaan desain memerlukan moodbord yang berisi inspirasi atau ide untuk membantu menciptakan karya-karya lebih berinovasi. Dalam mewujudkan sumber ide Hudoq, perlu disusun unsur-unsur desain melalui prinsip desain yaitu sebagai berikut. Perwujudan sumber ide Hudoq pada busana pesta malam melalui pemilihan garis lurus memberikan kesan keluhuran dan tegas dengan prinsip irama yang berulang-ulang di beberapa

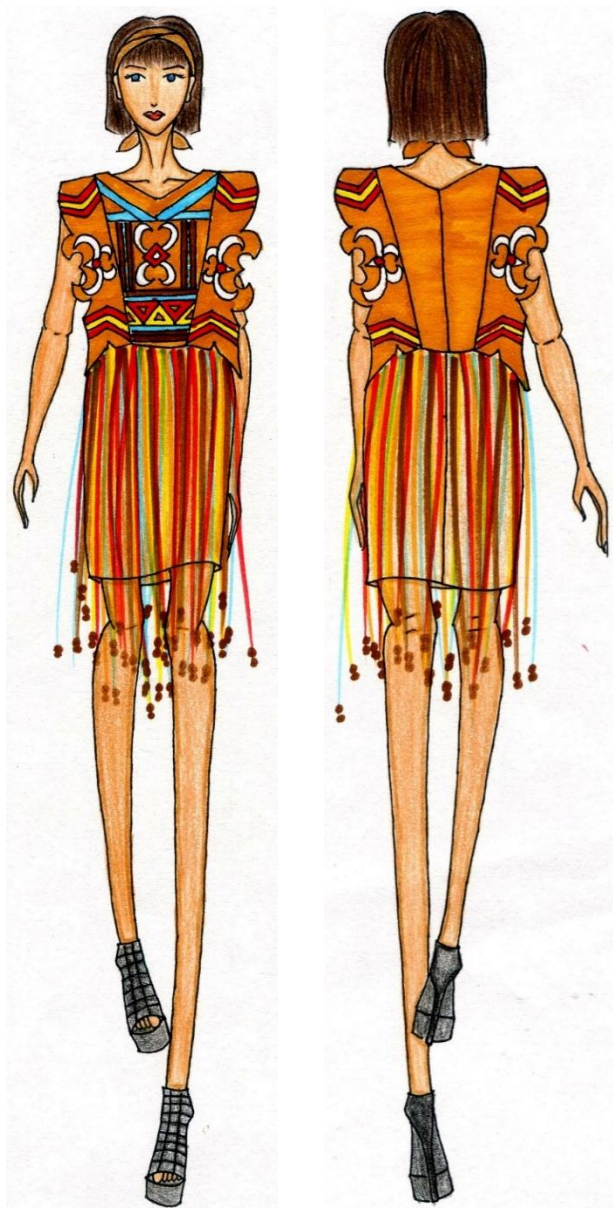
bagian busana sehingga terlihat seimbang dan juga dinamis. Implementasi unsur bentuk pengembangan blouse yang artistik, unik dan menarik diwujudkan dengan prinsip *center of interest* karena merupakan sumber ide yang ditampilkan dalam busana pesta malam ini. Implementasi unsur bentuk busana yaitu siluet I dengan ukuran busana *blouse* dan *miniskirt* diwujudkan dengan prinsip proporsi. Implementasi warna yang diterapkan pada *blouse* dan *miniskirt* yaitu warna coklat muda dimana warna tersebut terdapat dalam palet warna *Electric Beats*. Selain itu, warna manik dan rumbai terdiri dari warna merah, kuning, hijau, biru dan coklat dipilih sesuai warna yang berada pada motif Dayak, warna-warna ini juga berada pada palet warna *Electric Beats*. Warna-warna tersebut mendukung tema dan juga sumber ide yang diambil desainer.

Nilai gelap terang terdapat pada kain manik dan rumbai, nilai gelap terang diterapkan menggunakan prinsip keselarasan, karena warna satu dengan yang lainnya mempunyai keselarasan. Sedangkan tekstur yang diterapkan pada busana yaitu lembut, kaku dan berat yang terdapat pada bahan utama.

Karya dapat terwujud melalui proses-proses dalam menciptakan karya, salah satunya yaitu pembuatan moodboard sebagai medianya. *Moodboard* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak supaya menjadi konkret, dimulai dari mencari sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna, dan jenis benda yang

dapat memancing serta menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, kemudian dilanjutkan dengan membuat desain model beserta potongan lain sehingga direalisasikan menjadi sebuah produk inovasi atau karya busana.

Hasil penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide Tari Hudoq diwujudkan dalam *fashion illustration* dibawah ini :



Gambar 25. *Fashion Illustration*

2. Hasil Pembuatan Busana

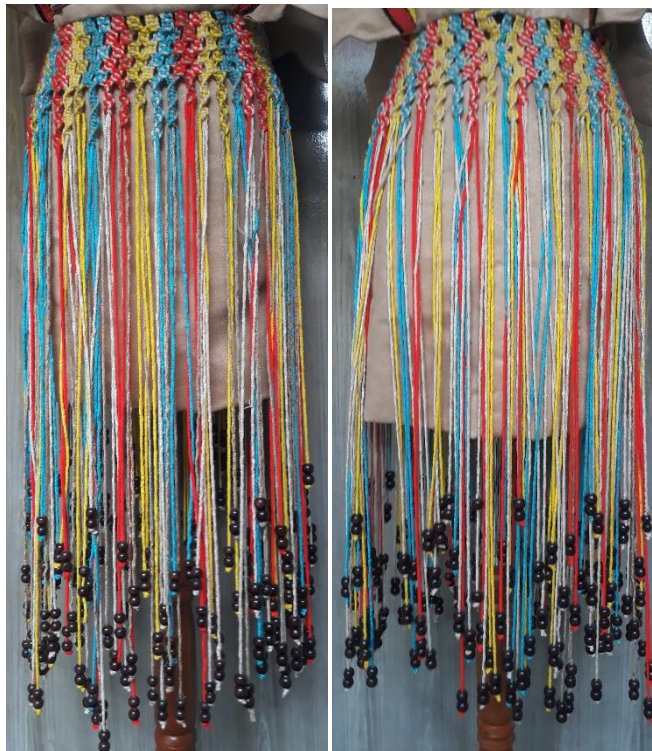
Karya busana yang dibuat melalui 3 tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide Tari Hudoq ini berupa *outfit* yang terdiri atas *blouse* tanpa lengan dan *miniskirt*. Desain memiliki siluet I dengan menggunakan bahan yang sejenis yang dipadukan dengan hiasan sulaman payet dan *macramé* menjadikan sebuah busana yang indah dan unik. Bahan yang digunakan untuk bahan utama adalah kain midili, sedangkan untuk bahan vuring menggunakan kain velvet. Pada pola *Blouse* menggunakan kupnat garis *princess* yang bertujuan untuk meletakkan hiasan busana yang diambil dari topeng Tari Hudoq, kerung leher pada *Blouse* yang berbentuk Vneck.

Hiasan sulam payet pada *Blouse* menggunakan dua motif. Pertama pada bagian hiasan garis *princess* motif yang digunakan motif Dayak, dan kedua pada bagian muka *Blouse* menggunakan motif Dayak dan motif Afrika. Untuk bagian hiasan garis *princess* media payet di jahit terlebih dahulu untuk memudahkan proses memayet. Kemudian payet bagian hiasan garis *princess*. Setelah semua bagian hiasan garis *princess* selesai di payet sambung dengan bagian tengah muka untuk bagian depan dan tengah belakang untuk bagian belakang.



Gambar 26. Hasil Hiasan Sulaman Payet Pada *Blouse*

Pemasangan hiasan *macrame* dilakukan setelah *blouse* selesai dijahit dan dihias dengan payet. Pemasangan *macramé* dengan cara menjahit pada bagian kelim bawah vuring *blouse*. Setelah terpasang dengan *blouse* tali *macrame* pada bagian bawah tali diberi hiasan kayu yang juga berguna untuk pemberat.



Gambar 27. Hasil Hiasan *Macrame* Pada *Blouse*

Pada bagian *miniskirt* berbentuk rok span pendek 15cm di atas lutut. Teknik penyelesaian *blouse* dan *miniskirt* menggunakan teknik *tailoring* dan teknik adi busana.

3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana angkatan 2015 mengusung tema Movitsme telah berhasil terselenggara pada hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 101 mahasiswa angkatan 2015, S1 kelas A, D3 kelas B dan S1 kelas D. Pada pergelaran busana ini karya penulis tampil pada nomor urut 58 dengan diperagakan oleh model Puput.



Gambar 27. Hasil Penyelenggaraan Busana

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide Tari Hudoq ini sesuai dengan tema yang dalam pertunjukan *Movitsme* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Tema tersebut mengacu pada *fashion trend guidelines* 2018. Salah satu tujuan dari tema pertunjukan *Movitsme* yaitu mampu menampilkan sebuah karya yang berkonsep sesuai ciri khas dari kepribadian pembuat.

Penciptaan desain diawali dengan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* dengan tujuan mempermudah dalam pemahaman desain yang akan dibuat sehingga desain yang diciptakan tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Berlanjut membuat *design sketching*, *presentation drawing*, desain hiasan dan *fashion illustration*. Kendala yang diperoleh dalam proses penciptaan desain yaitu bagaimana membuat konsep busana dengan desain pola dasar dan menyatukan subtema *electric beats* dengan kearifan lokal Kalimantan. Oleh karena itu, perlu pemahaman lebih mengenai penerapan unsur dan prinsip desain, penguasaan sumber ide dan perwujudan tetap dalam konsep dari tema dan subtrend yang diambil.

Setiap desain memiliki ciri khusus untuk memperkuat sumber ide. Desain dengan mengacu tema *Quest* subtema *electric beats*, sumber ide Tari Hudoq yang memiliki style warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian. Sumber ide diciptakan pada hiasan garis

princes, macramé dan motif pada busana pesta malam. Hiasan pada garis princes dan motif yang berada di hiasan tersebut diambil dari tobeng tari huduq, pemberian hiasan garis princes berada pada blouse bagian depan dan belakang. Motif pada bagian depan blouse merupakan gabungan antara motif Afrika dan motif Dayak. Hiasan macramé pada blouse diibaratkan sebagai costum tarian huduq yang terbuat dari daun pisang, dan macramé juga termasuk ke dalam ciri khas subtema electric beats. Warna motif dan macramé pada blouse disesuaikan dengan warna pada motif suku Dayak dan dicocokkan dengan palet warna subtema electric beats. Pada desain ini penulis ingin menunjukkan sisi seorang wanita berkepribadian kuat dan seorang gadis yang menghargai budaya sesuai dengan subtema electric beats dan tema pergelaran busana Movitsme.

2. Pembuatan Busana

Tahap-tahap yang dilakukan setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi mengambil ukuran pada model, membuat pola baik dari pola dasar sampai pecah pola sesuai desain, merancang bahan dengan pola yang telah dibuat, membuat rancangan harga meletakkan pola dilanjutkan memotong bahan, memberi tanda jahitan, menjelujur, melakukan fitting I, menjahit, memasang hiasan, fitting II, dan melakukan penilaian gantung dan grand juri. Evaluasi proses I dilakukan saat busana masih berupa jelujuran agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat memperbaiki tanpa merusak bahan. Apabila terdapat

kesalahan, diperbaiki terlebih dahulu dan dilanjutkan pada proses mejahit sampai tahap penyelesaian dan penambahan hiasan. Pada saat dilakukan evaluasi proses II, busana harus sudah selesai atau telah 90% dari total pembuatan. Apabila telah dilakukan evaluasi dan tidak ada revisi lagi berlanjut pada acara penilaian gantung. Penilaian gantung dilakukan dengan memmasng busana pada *dressfoam*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan dan jatuhnya busana. Penilaian selanjutnya adalah grand juri, proses penilaian dilakukan dengan busana diperagakan oleh model dan desainer mempresentasikan konsep penciptaannya. Aspek yang dinilai meliputi cutting, keserasian konsep, dan total look. Selain itu, penilaian moodboard sebagai visualisasi gagasan konsep desain oleh tim juri dan dosen.

Kendala yang diperoleh saat pembuatan karya busana pesta malam dengan sumber ide Tari Hudoq ini adalah pembuatan hiasan sulam payet yang harus terpasang rapi dan mengikuti motif yang sudah dibuat. Penulis harus teliti dan sabar dalam pembuatan tersebut. Waktu pembuatan hiasan yang tidak terlalu banyak dan hiasan payet yang banyak membuat penulis harus segera menyelesaikan hiasan tersebut.

Pemilihan bahan pada busana pesta malam ini menggunakan bahan dengan tekstur halus dan bahan yang tebal dan kaku, yang memberikan efek tegas. Pembuatan busana pesta ini menggunakan teknik adi busana dan tailoring. Adi busana merupakan teknik pembuatan busana tingkat tinggi dengan menggunakan bahan berkualitas, terdapat detail-detail

tertentu dan dikerjakan dengan tangan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Sedangkan tailoring merupakan teknik pembuatan busana halus dan kuat dengan mutu tinggi yang mempunyai ciri pada bagian luar dan dalamnya sama rapinya.

Selain itu, ketepatan proses pengambilan ukuran dan teknik mengukur menjadi kunci utama dalam pembuatan pola ini. Setelah bahan dipotong, proses penjelujuran membantu penjahitan busana pesta ini untuk memberikan hasil yang lebih rapi. Dalam menjahit, setiap selesai per tahap dipress pada bagaian-bagian yang perlu dimatikan seperti jahitan pada potongan, sambungan bahu, sambungan sisi, bentuk leher, dan kelim untuk memperoleh hasil yang lebih rapi.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pergelaran busana dapat terlaksana karena ada kepanitiaan, maka dibentuk organisasi kepengurusan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan devisi-devisi lain yang dibutuhkan dalam pergelaran. Dengan adanya organisasi maka tanggungjawab dan tugas-tugas lebih jelas. Pergelaran busana Movitsme diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 bertempat pada Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, diikuti oleh 101 mahasiswa yang terdiri atas S1 kelas A, D3 kelas B, S1 Kelas D angkatan 2015 dan beberapa dari angkatan 2014.

Busana yang ditampilkan pada pergelaran busana Movitsme adalah busana pesta malam dan busana casual. Acara pergelaran busana terbagi 3

sesi yaitu S1 kelas A, D3 kelas B, S1 Kelas D. Dalam acara ini penulis mendapat nomor urut 58 yang diperagakan oleh model Puput. Selain itu, pergelaran busana ini menampilkan bintang tamu. Pelaksanaan pergelaran busana membutuhkan panitia tambahan untuk memantu kelancaran jalannya acara. Karena kurangnya koordinasi dari setiap sie dan koordinasi antara panitia inti dengan panitia tambahan sehingga terjadi beberapa kendala, namun secara keseluruhan acara ini dapat berlangsung dengan lancar dan 90% penonton yang hadir tetap duduk ditempat sampai acara berakhir. Setelah pelaksanaan selesai, tahap selanjutnya adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi kinerja saat acara maupun persiapan dan mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan. Dari evaluasi tersebut semua panitia dapat mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan pembelajaran agar dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.

Adapun penghargaan dalam pergelaran Movitsme yaitu :

A. Juara Kelas A

1. Juara 1 Butik Kelas A = Adelina Prabandari
2. Juara 3 Butik Kelas A = Ong Grace Quarissa H.
3. Juara 3 Butik Kelas A = M. Ali Mustamik
4. Juara 1 Garmen Kelas A = Muthmainah Nur Laili
5. Juara 2 Garmen Kelas A = Febriyani Listyaningsih
6. Juara 3 Garmen Kelas A = Mei Haryanti

B. Juara Kelas B

1. Juara 1 Kelas B = Tiara Fadilah

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| 2. Juara 2 Kelas B | = Nalurita Limaran Sari |
| 3. Juara 3 Kelas B | = Niken Yazuli B |
| 4. Juara Harapan 1 Kelas B | = Okta Helmida Indriyani |
| 5. Juara Harapan 2 Kelas B | = Nurul Hikmah Hurin'in |
| 6. Juara Harapan 3 Kelas B | = Robiatul Alfi |
|
C. Juara Kelas D | |
| 1. Juara 1 Butik Kelas D | = Yohana |
| 2. Juara 2 Butik Kelas D | = Kunmutiah Zahrotun N |
| 3. Juara 3 Butik Kelas D | = Dewi Puspita Sari |
| 4. Juara 1 Garmen Kelas D | = Laila Nur Rohmah |
| 5. Juara 2 Garmen Kelas D | = Kurnia Widhiastuti |
| 6. Juara 3 Garmen Kelas D | = Lathifah Haqi |
|
D. Juara Best Desain | |
| 1. Best Desain Butik | = Bitah Nindya A. |
| 2. Best Desain Garmen | = Muthmainah Nur Laili |
|
E. Juara Best Teknologi | |
| 1. Best Teknologi Butik | = Yohana |
| 2. Best Teknologi Garmen | = Lisa Ayu Wulandari |
| F. Vote Favorite | = Yohana |
| G. Juara Umum | = Laila Nur Rohmah |

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan dalam pembuatan Busana Pesta Malam dengan sumber ide Tari Hudoq dalam pergelaran Movitsme, dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1 Penciptaan Disain Busana Pesta Malam dengan sumber ide Tari Hudoq dilakukan melalui beberapa tahap yaitu mengkaji tema pergelaran busana Movitsme, mengkaji *fashion trend guidelines* 2018 Movitsme, mengkaji tema Quest subtema *Electric Beats*, menentukan sumber ide berdasarkan tema pergelaran dan tema *trend*, membuat *moodboard*, dan membuat desain mulai dari *design sketching* sampai *fashion illustration*.
- 2 Proses pembuatan Busana Pesta Malam dengan sumber ide Tari Hudoq melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi hasil. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuat pola busana, perancangan bahan, kalkulasi harga dan penyusutan bahan. Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahit, pemasangan bahan pelapis, penjelujuran, evaluasi proses I, penjahitan, menghias busana, evaluasi proses II. Terakhir evaluasi hasil secara keseluruhan mulai dari busana yang tercipta telah sesuai dengan perencanaan dan disain yang telah diciptakan.

3 Penyelenggaraan pergelaran busana Movitsme dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama yaitu persiapan, meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, menentukan tujuan pelaksanaan, menentukan sumber dana, menentukan dewan juri, menentukan waktu dan tempat pelaksanaan. Tahap kedua yaitu pelaksanaan, yang meliputi penilaian gantung, grand juri, pelaksanaan persiapan dan gladi bersih, penyelenggaraan pergelaran busana. Tahap ketiga yaitu evaluasi meliputi evaluasi hasil kerja dan hasil pelaksanaan maupun kendala dan kekurangan yang dihadapi dalam pergelaran busana ini. Pergelaran busana dengan tema Movitsme berjalan dengan lancar dan sukses karena mendapat apresiasi dari masyarakat umum serta acara ini dapat terlaksana berkat kerja keras dan dukungan berbagai pihak serta berbagai instansi terkait.

B. SARAN

1. Dalam menciptakan desain suatu karya sebaiknya sesuai dengan konsep yang direncanakan sehingga dalam mendesain penerapan unsur dan prinsip maupun pengambilan sumber ide tetap dalam konsep dari tema maupun sub-trend yang dipilih.
2. Pada proses pembuatan busana pengambilan ukuran dilakukan secara tepat dan cermat untuk meminimalisir kesalahan. Pembuatan pola harus sesuai ukuran dan lengkap dengan tanda (*koding*). Pembuatan hiasan payet dilakukan penandaan pola setiap bagian motif untuk mempermudah dalam pembuatan hiasan payet serta dilakukan penjahitan terlebih dahulu untuk

memudahkan proses pembuatan hiasan payet untuk menghasilkan busana yang flat dan bagus. Pada pembuatan *macramé* sebelum di jahit pada *blouse* sebaiknya dijahit pada pita terlebih dahulu, agar pemasangan pada *blouse* lebih rapid an cepat.

3. Penyelenggaraan pertunjukan busana dilakukan setelah tahap persiapan. Persiapan sebaiknya dilakukan sesuai konsep yang direncanakan maka pada saat komunikasi dengan berbagai pihak seperti panitia maupun pihak luar harus jelas dan pasti. Kinerja seluruh panitia sebaiknya lebih aktif dan mempunyai rasa tanggung jawab serta koordinasi dari panitia inti dan tambahan harus baik sehingga dapat bekerjasama guna mempersiapkan dan melancarkan suatu pertunjukan busana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiati Kamil, Sri. (1986). *Fashion Design*, Jakarta: CV Baru.
- Arifah A.Riyanto (2003). *Desain Busana*. Bandung: YAPEMDO.
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982, *disain busana anak untuk SMK, SMTK*, Jakarta: CV Putra Jaya.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Eko Santosa, dkk. (2008). *Seni Teatre Jilid Jilid 1*. Jakrta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Eko Santosa, dkk. (2008). *Seni Teatre Jilid Jilid 2*. Jakrta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, dkk. (2008). *Tata Busana Jilid 1*. Jakrta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, dkk. (2008). *Tata Busana Jilid 2*. Jakrta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, dkk. (2008). *Tata Busana Jilid 3*. Jakrta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fashion Trend Guidelines 2018 Movitsme
Goet Poespo. (2007). *Aksesori Asri*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati, dkk. (1996). *Disain Busana II*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Widjiningsih. (1982). *DISAIN HIASAN BUSANA DAN LENAN RUMAH TANGGA*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Hudoq>; 23 mei 2018, 18.00 pm
- <http://www.bukupr.com/2013/01/pengertian-tema-dalam-sebuah-teater.html?m=1>; 11 agustus 2018, 11.00 am
- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Hudoq>; 23 mei 2018, 20.00 pm
- <https://www.google.co.id/search?q=tari+hudoq&client=ms-androidsamsung&prmd=inv&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjG>

[gdhX4PPbAhWCfCsKHSACD8cO_AUIESgB&biw=412&bih=652&dpr=2.63#imgrc=RA2cfUrXwlIR-M](https://www.google.com/search?q=gdhX4PPbAhWCfCsKHSACD8cO_AUIESgB&biw=412&bih=652&dpr=2.63#imgrc=RA2cfUrXwlIR-M) ; 22 mei 2018, 14.00 pm

<https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/dra-prapti-karomah-mpd/moodboardtriyanto.pptx&ved=2ahUKEwjCy4yfmZfcAhXDXisKHSzNBoYQFJAAegQIABAB&usg=AOvVaw2znCWsgwBBFgIDb9LoIGmE> ; 02 juli 2018, 16.00 pm

<http://okrek.blogspot.com/2010/01/membuat-pola-busana-pengertian-pola.html?m=1> ; 21 juli 2018, 23.00 pm

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Peragaan_busana; 13 juli 2018, 09.00 am

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1. Susunan dalam pergelaran busana Movitsme

No.	Jabatan	Nama
1.	Ketua	Nurul Isma Maula (B)
		Laila Rohimatul Khasnanh (A)
		Kurnia Widhiastuti
2.	Sekretaris	Herdita Mei Arumsari (A)
		Gofane Dewi Okthalia (B)
		Sri Atika Suri Permatasi (D)
3.	Bendahara	Karima Asri Hidayah (D)
		Alifia Gismaya Dewanti (B)
		Miftahul Annisa Nur Fitria (A)
4.	Sie Sponsorsip	Angkin Anindita (A)
		Alya Iasha Danasari (A)
		Rahmaningrum Yogyandari (B)
		Ikhsani Okta Rana (D)
		Nurseptiani (D)
		Ummi Munadiroh (D)
5.	Sie Humas	Latifahni Nur Laila (A)
		Nadiya Ummu Nashibah (A)
		Meilanza Wardah Hasanah (A)
		Nurul Syarifah (B)
		Firmanindya Maulina (D)
6.	Sie Acara	Lathifa Haqi (D)
		Amani Yunita Fidi Hana (A)
		Sylvia Martha Aprilia Silaen (A)
		Arum Indriyani (A)
		Robiatul Alfi (B)
		Nalurita Limaran Sari (B)
		Natasha Andjani (B)

		Ayu Utari Purnomo Putri (D)
7.	Sie Juri	Zumratun Najati Sugito (A)
		Rika Isputri (A)
		Puput Puspita Giri (A)
		Indah Nur Fitriani (B)
		Siti Aisyah (D)
		Isnaini Barokati (D)
8.	Sie Publikasi	Yunike Androani (A)
		Ujit Rindang Asmara (A)
		Atik Alifah (B)
		Freshi Kavita Sandy (B)
		Hardiyanti Astari (B)
		Maulya Larasati Sumaryono (D)
		Dewi Puspita Sari (D)
9.	Sie Booklet	Fatimah Marti Astuti (A)
		Bitah Nindya Ardani (A)
		Nova Nada Ministry (B)
		Maraditia Dwi Marinda (D)
		Kun Mutiah Z, (D)
10.	Sie Dokumentasi	Wilda Anggun Mutiarani (A)
		M. Ali Mustamik (A)
		Firqotunnajiyah (B)
		Dany Dewi Rahayu (B)
		Anne Azka Juwita (D)
		Ratna Utaminingsih (D)
11.	Sie Dekorasi	Ong Grace Quarissa Hadinata (A)
		Windy Claudya Septianti (A)
		Yulita Triana Amanda (D)
		Yohana (D)
		Yopi Aryansyah (D)

12.	Sie Keamanan	Dana Ayu Yonanda (A)
		Istiyani (A)
		Elsa Silviananda Alfani (A)
		Niken Yazuli Budiyaningrum (B)
		Khalisha Afifah Setiyanto (B)
		Melinda Anissa Puspita (D)
		Miladiah Susanti (D)
13.	Sie Konsumsi	Afiah Putri Cahyani (A)
		Adelina Prabandari (A)
		Mei Hayanti (A)
		Olivia Gemma Putri (B)
		Marhaenna Hasnaningtyas (B)
		Laila Nur Rohmah (D)
		Sekar Rahma Dewi (D)
		Feri Bahari (D)
14.	Sie Backstage & Floor Manager	Naina Ifania (A)
		Nita Dwi Lestari (A)
		Febriyani Listyaningsih (A)
		Nurul Hikmah Hurin'in (B)
		Zulaifah Azizah Mimraatun (B)
		Lis Mar'atus Solikhah (D)
		Agustin Nur Isnaeni (D)
15.	Sie Meke Up	Dian Puspitasari Salawati (A)
		Claratessa Isma Oktaviani (A)
		Aldila Maharani (B)
		Ervina Melinda Anggraeni (D)
16.	Sie Model	Rizqi Nuraiza Nugroho (A)
		Diah Syintia Hanum (A)
		Tiara Fadhilah (B)
		Okta Helmida Indriyani (B)

		Yumita (B)
		Agisa Putri Ayuning Dewi (D)
		Tiara Mutia (D)
17.	Sie Perkap	Zulfa Ash Habul Jannah (A)
		Nur Indah Yuliana (A)
		Rizka Nurjannah Sri Koryoga (A)
		Martiana Rizky Sutrisno (B)
		Rita Widya Utami (B)
		Dwi Kurniasih (D)
		Muthmainnah Nur Laili (D)

Lampiran 2. Susunan acara pergelaran busana Movitsme

Susunan Acara Puncak Movitsme		
Jam	Kegiatan	Keterangan
18.00 – selesai	Open Gate	
18.00 – 18.10	Video Opening	
18.10 – 18.20	Song Performance	MC : Fian Arditya
	Opening	
18.20 – 18.35	Sambutan – sambutan	Bapal Rektor UNY/Bapak Dekan FT/Ketua Jurusan PTBB
		Ketua Panitia
18.35 – 18.45	Apresiasi Dosen Pembimbing	
18.45 – 18.55	Apresiasi Juri	
18.55 – 19.30	Fashion Show I (Kelas A)	Butik Kelas A
		Garment Kelas A
19.30 – 19.40	Tari Zapin Kreasi	Tari Zapin (Riau)
19.40 – 20.10	Fashion Show II (Kelas B)	Tugas Akhir Kelas B
20.10 – 20.20	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
20.20. – 20.55	Fashion Show III (Kelas D)	Butik Kelas D
		Garment Kelas D
20.55 – 21.05	Karnaval	Karnaval FT UNY
21.05 – 21.20	Fashion Show IV (Dosen)	
21.20 – 21.25	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
21.25 – 21.35	Doorprize	
21.35 – 21.55	Awarding	
21.55 – 22.00	Penutup	

Lampiran 3. Pengeluaran Dana

Anggaran Iuran Mahasiswa Pagelaran Movitsme 2018

Rancangan Anggaran Pagelaran Movitsme 2018

PENGELUARAN					
DEVISI	KETERANGAN	QTY	SATUAN	JUMLAH	TOTAL ANGGARAN
SEKERTARIS					
	Stempel	1	Rp 75.000,-	Rp 75.000,-	
	Print LPJ			Rp 150.000,-	
	Print Berkas			Rp 250.000,-	
	Sertifikat	250	Rp 2.500,-	Rp 625.000,-	
TOTAL					
BENDAHARA					
	-	-	-	-	-
HUMAS					
	Bolpoint	4	Rp 2.000,-	Rp 8.000,-	
	Pulsa			Rp 52.000,-	
	Label	2	Rp 5.000,-	Rp 10.000,-	
	Cetak label	2	Rp 5.500,-	Rp 11.000,-	
	Jilid hard cover (buku tamu)			Rp 11.000,-	
	Print buku tamu	15	Rp 1.500,-	Rp 22.500,-	
	Plastic kemas undangan	1	Rp 22.500,-	Rp 22.500,-	
	KSR dan P3K			Rp 50.000,-	
	Print foto tamu	15	Rp 500,-	Rp 7.500,-	
	Kain			Rp 200.000,-	
TOTAL					
ACARA					
	Fee MC grand juri	2	Rp 100.000,-	Rp 200.000,-	
	Fee tari			Rp 600.000,-	
	Fee pengiring music			Rp 550.000,-	
	Karnaval			Rp 1.000.000,-	
	Fee MC Movitsme			Rp 1.000.000,-	
	Materai			Rp 21.000,-	
	Print Qotcaed			Rp 5.000,-	

	Band Pengiring			Rp 200.000,-	
	Print Rundown+Mou			Rp 20.000,-	
	TOTAL				Rp 3.596.000,-
SPONSORSHIP					
	Proposal			Rp 300.000,-	
	Print tanda terima	60	Rp 500,-	Rp 30.000,-	
	Print surat pengantar	60	Rp 500,-	Rp 30.000,-	
	Scane warna	1	Rp 1.000,-	Rp 1.000,-	
	Print warna (MOU)	100	Rp 500,-	Rp 50.000,-	
	Kertas paying	1	Rp 30.000,-	Rp 30.000,-	
	Isolasi	1	Rp 800,-	Rp 800,-	
	Transportasi	10	Rp 20.000,-	Rp 200.000,-	
	Uang pulsa		Rp 150.000,-	Rp 150.000,-	
	Print surat donator	60	Rp 500,-	Rp 30.000,-	
	TOTAL				Rp 821.800,-
BOOKLET					
	Booklet	1000	Rp 20.000,-	Rp 20.000.000,-	
	Godie Bag	1000	Rp 3.500,-	Rp 3.500.000,-	
	Background			Rp 150.000,-	
	Fotographer			Rp 1.025.000,-	
	TOTAL				Rp 24.675.000,-
DOKUMENTASI					
	Videographer + 2 TV	2		Rp 2.700.000,-	
	Foto	102		Rp 850.000,-	
	Cetak Foto	102		Rp 300.000,-	
	Screen Lcd			Rp 600.000,-	
	Edit Video, Baterai			Rp 400.000,-	
	TOTAL				Rp 4.550.000,-
KEAMANAN					
	Pawang hujan			Rp 200.000,-	
	Cetak kartu parker			Rp 160.000,-	
	TOTAL				Rp 360.000,-
MODEL					
	Model (Koreo, Musik, backstage Model)	102	Rp 550.000,-	Rp 55.550.000,-	
	Print dan perlengkapan			Rp 500.000,-	

	TOTAL				Rp 56.000.000,-
MAKE UP AND HAIR DO					
	Make Up Make Over	35	Rp 150.000,-	Rp 5.250.000,-	
	Perlengkapan Make Up			Rp 500.000,-	
	TOTAL				Rp 5.750.000,-
PERKAP					
	Sewa tempat			Rp 2.000.000,-	
	Sewa HT			Rp 300.000,-	
	Sewa Meja dan Kursi			Rp 3.000.000,-	
	Jasa Angkut			Rp 200.000,-	
	TOTAL				Rp 5.500.000,-
KONSUMSI					
Pemotretan booklet	Panitia inti	105	Rp 8.000,-	Rp 840.000,-	Makan Berat (Siang)
	Panitia tambahan	15	Rp 8.000,-	Rp 120.000,-	
	Satpam	7	Rp 8.000,-	Rp 56.000,-	
	Lain – lain	5	Rp 8.000,-	Rp 40.000,-	
	model	37	Rp 10.000,-	Rp 370.000,-	
	Dosen	25	Rp 10.000,-	Rp 250.000,-	
	Fotografer	3	Rp 10.000,-	Rp 30.000,-	
	Koreografer	3	Rp 10.000,-	Rp 30.000,-	
	Make Up	6	Rp 10.000,-	Rp 60.000,-	Snack
	Model	37	Rp 5.000,-	Rp 185.000,-	
	Dosen	25	Rp 5.000,-	Rp 125.000,-	
	Fotografer	3	Rp 5.000,-	Rp 15.000,-	
	Koreografer	3	Rp 5.000,-	Rp 15.000,-	
	Laim-laom	7	Rp 5.000,-	Rp 35.000,-	
	Make Up	71	Rp 5.000,-	Rp 355.000,-	Lain - lain
	Ongkos antar			Rp 25.000,-	
	Trasbag	5	Rp 3.900,-	Rp 19.500,-	
	Sedotan	3	Rp 1.800,-	Rp 5.400,-	
	Air 240 ml	4	Rp 18.000,-	Rp 72.000,-	
	Air 600 ml	3	Rp 36.000,-	Rp 108.000,-	
	TOTAL				Rp 2.380.900,-
Penilaian gantung	Panitia inti	103	Rp 5.000,-	Rp 515.000,-	Snack
	Panitia tambahan	15	Rp 5.000,-	Rp 75.000,-	
	Satpam	7	Rp 5.000,-	Rp 35.000,-	

	Air 240 ml	3	Rp 18.000,-	Rp 54.000,-	Lain - lain
	tresbag	5	Rp 3.900,-	Rp 19.500,-	
	TOTAL			Rp 698.500,-	
Grand Juri	Model	37	Rp 5.000,-	Rp 185.000,-	Snack
	Koreografer	3	Rp 5.000,-	Rp 15.000,-	
	Make up dan hair do	6	Rp 5.000,-	Rp 30.000,-	
	Penitia inti	103	Rp 8.000,-	Rp 824.000,-	Makan Berat (Siang)
	Panitia tambahan	20	Rp 8.000,-	Rp 160.000,-	
	Satpam	7	Rp 8.000,-	Rp 56.000,-	
	Model	37	Rp 8.000,-	Rp 296.000,-	
	Koreo	3	Rp 8.000,-	Rp 24.000,-	
	Make up	6	Rp 8.000,-	Rp 48.000,-	
	Juri	4	Rp 10.000,-	Rp 40.000,-	
		1	Rp 100.000,-	Rp 100.000,-	Lain - lain
		4	Rp 18.000,-	Rp 72.000,-	
		3	Rp 36.000,-	Rp 108.000,-	
	Trasbag	5	Rp 3.900,-	Rp 19.500,-	
	TOTAL			Rp 1.977.500,-	
H – 2		8	Rp 10.000,-	Rp 80.000,-	Makan Berat (Sore)
	Air botol	1	Rp 36.000,-	Rp 36.000,-	
		TOTAL			Rp 116.000,-
H – 1	Panitia inti	103	Rp 8.000,-	Rp 824.000,-	Makan Berat (Siang)
	Panitia tambahan	70	Rp 8.000,-	Rp 560.000,-	
	Satpam	7	Rp 8.000,-	Rp 56.000,-	
	Model	37	Rp 8.000,-	Rp 296.000,-	
	Dekor	15	Rp 8.000,-	Rp 120.000,-	
	Dosen	5	Rp 10.000,-	Rp 50.000,-	
	Koreografer	3	Rp	Rp 30.000,-	

			10.000,-		
	Model	37	Rp 5.000,-	Rp 185.000,-	Snack
	Dosen	15	Rp 5.000,-	Rp 75.000,-	
	Koreografer	3	Rp 5.000,-	Rp 15.000,-	
	Satpam	7	Rp 5.000,-	Rp 35.000,-	
	Lain – lain	5	Rp 5.000,-	Rp 25.000,-	
	Air240 ml	5	Rp 18.000,-	Rp 90.000,-	Lain - lain
	Air 660 ml	4	Rp 36.000,-	Rp 144.000,-	
	Trasbag	1	Rp 50.000,-	Rp 50.000,-	
	TOTAL			Rp 2.555.000,-	
Hari H Pelaksanaan	Mc	2	Rp 8.000,-	Rp 16.000,-	Makan Berat (Pagi)
	Dosen	5	Rp 8.000,-	Rp 40.000,-	
	Lain – lain	6	Rp 8.000,-	Rp 48.000,-	
	Model + koreografer	40	Rp 8.000,-	Rp 320.000,-	
	Pengisi Acara	20	Rp 8.000,-	Rp 160.000,-	
	Panitia inti	103	Rp 8.000,-	Rp 824.000,-	
	Panitia tambahan	70	Rp 8.000,-	Rp 560.000,-	
	Satpam	10	Rp 8.000,-	Rp 80.000,-	
	Dosen	5	Rp 10.000,-	Rp 50.000,-	Makan Berat (Siang)
	Panitia inti	103	Rp 8.000,-	Rp 824.000,-	
	Panitia tambahan	70	Rp 8.000,-	Rp 560.000,-	
	Satpam	10	Rp 8.000,-	Rp 80.000,-	
	Model + koreografer	40	Rp 8.000,-	Rp 320.000,-	

	Pengisi Acara	20	Rp 8.000,-	Rp 160.000,-	
	MC	2	Rp 8.000,-	Rp 16.000	
	Dosen	10	Rp 10.000,-	Rp 100.000,-	
	Tiket	1035	Rp 10.000,-	Rp 10.350.000,-	
	Juri	3	Rp 10.000,-	Rp 30.000,-	
	Pengisi acara	20	Rp 10.000,-	Rp 200.000,-	snack
	Model + koreografer	40	Rp 10.000,-	Rp 400.000,-	
	MC	2	Rp 10.000,-	Rp 20.000,-	
	Lain- lain	35	Rp 10.000,-	Rp 350.000,-	
	Air 600 ml	1	Rp 36.000,-	Rp 36.000,-	Lain - lain
	Air 240 ml	7	Rp 18.000,-	Rp 126.000,-	
	Air 330 ml	32	Rp 29.000,-	Rp 928.000,-	
	Treshbag	1	Rp 50.000,-	Rp 50.000,-	
	Sedotan	26	Rp 1.700,-	Rp 44.200,-	
	Print			Rp 600.000,-	
	TOTAL			Rp 13.134.200,-	
	TOTAL				Rp 25.020.100,-
BACKSTAGE AND FLOOR MANAGER					
	ATK			Rp 75.000,-	
	Fotokopi schedule, denah, venue, jobdese			Rp 45.000,-	
	Print flow, print warna (VVIP, deosen, undangan)			Rp 50.000,-	
	Peniti, karet gelang			Rp 40.000,-	
	TOTAL				Rp 210.000,-
JURI					

	Tropi	24	Rp 150.000,-	Rp 3.600.000,-	
	Vandal	5	Rp 100.000,-	Rp 500.000,-	
	Print papan pemenang	24		Rp 200.000,-	
	Fotocopy, materai dan sertifikat			Rp 150.000,-	
	Bolfoin dan stopmap, stabilo			Rp 140.000,-	
	Sterofom			Rp 200.000,-	
	TOTAL				Rp 4.790.000,-
DEKORASI					
	Dekorasi Panggung			Rp 15.000.000,-	
	Sewa panggung dan catwalk			Rp 12.500.000,-	
	Lighting			Rp 5.000.000,-	
	Sound			Rp 3.000.000,-	
	Photobooth			Rp 2.500.000,-	
	Sewa genset			Rp 2.000.000,-	
	TOTAL				Rp 40.000.000,-
PUBLIKASI					
	Cap bantal, number			Rp 90.000,-	
	Cetak stample			Rp 75.000,-	
	Sample plastic kemas			Rp 20.000,-	
	Plastik kemas			Rp 120.000,-	
	Co card			Rp 380.000,-	
	Tali dan tempat co card			Rp 150.000,-	
	Transportasi			Rp 120.000,-	
	Cetak tiket, undangan, pamphlet			Rp 800.000,-	
	Cetak banner			Rp 180.000,-	
	TOTAL				Rp 1.935.000,-
TOTAL PENGELUARAN					Rp 175.002.400,-

KETERANGAN PENJUALAN TIKET DAN JUMLAH KURSI

Pendapatan tiket	Harga Satuan	Jumlah Kursi	Total
VVIP	Rp 50.000,-	334	Rp 16.700.000,-

Regular	Rp 30.000,-	192	Rp 5.760.000,-
VIP	Rp 40.000,-	438	Rp 17.520.000,-
JUMLAH		964	Rp 39.980.000,-
Kursi VVIP undangan dan sponsor	Rp 50.000,-	126	Rp 6.300.000,-
JUMLAH KURSI		1090	

Sisa uang MP Rp 15.485.000,-

Bantuan Jurusan Rp 3.500.000,-

Perhitungan Iuran Mahasiswa

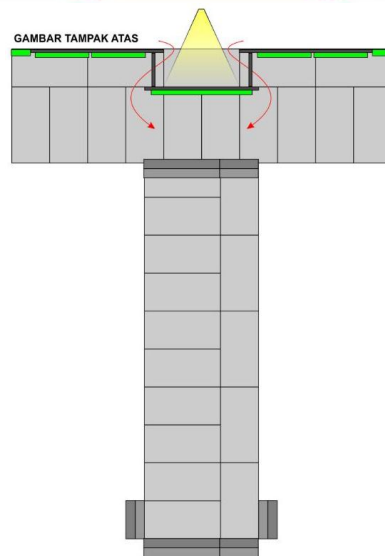
Total Anggaran – Pendapatan Tiket Rp 116.037.400,- Rp 1.137.621,57

– Sisa Uang MP – Bantuan Jurusan

Iuran Mahasiswa yang mengikuti MP 2018 Rp 1.200.000

Iuran Mahasiswa yang tidak mengikuti MP 2018 Rp 1.350.000

Lampiran 4. Publikasi Pergelaran



Backdrop Panggung

Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana 2015
Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

PROUDLY PRESENT
THE ANNUAL FASHION SHOW

**11
Apr
'18**

**FASHION
SHOW**

VVIP 50 K
VIP 40 K
Reguler 30K

Dress Code
80's Style/
all about green

Ticket Booth : PTBB FT UNY
(Jam Kerja : 09.00-16.00 WIB)
CP : Maulyda (0838-4908-1361)
Tias (0812-9792-7059)

AUDITORIUM UNY
18.00- Selesai

GUEST STAR
SANGGAR SULTAN SHARIF QASRI KH
SILAEN SISTERS
THE FAKHARABI FT UNY

MC
FIAN ARDIYA

Pamflet

Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana 2015
Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Mo'ATSME

PROUDLY PRESENT
**FASHION
SHOW**

AT
AUDITORIUM
UNIVERSITAS
NEGERI
YOGYAKARTA

APRIL, 11 2018 | START AT 6 PM
Dresscode : Green / 80's style

**REGULER
TICKET**

NOMOR PESERTA :
NOMOR UNDANG :

Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana 2015
Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Mo'ATSME

PROUDLY PRESENT
**FASHION
SHOW**

AT
AUDITORIUM
UNIVERSITAS
NEGERI
YOGYAKARTA

APRIL, 11 2018 | START AT 6 PM
Dresscode : Green / 80's style

**VVIP
TICKET**

NOMOR PESERTA :
NOMOR UNDANG :

Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana 2015
Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Mo'ATSME

PROUDLY PRESENT
**FASHION
SHOW**

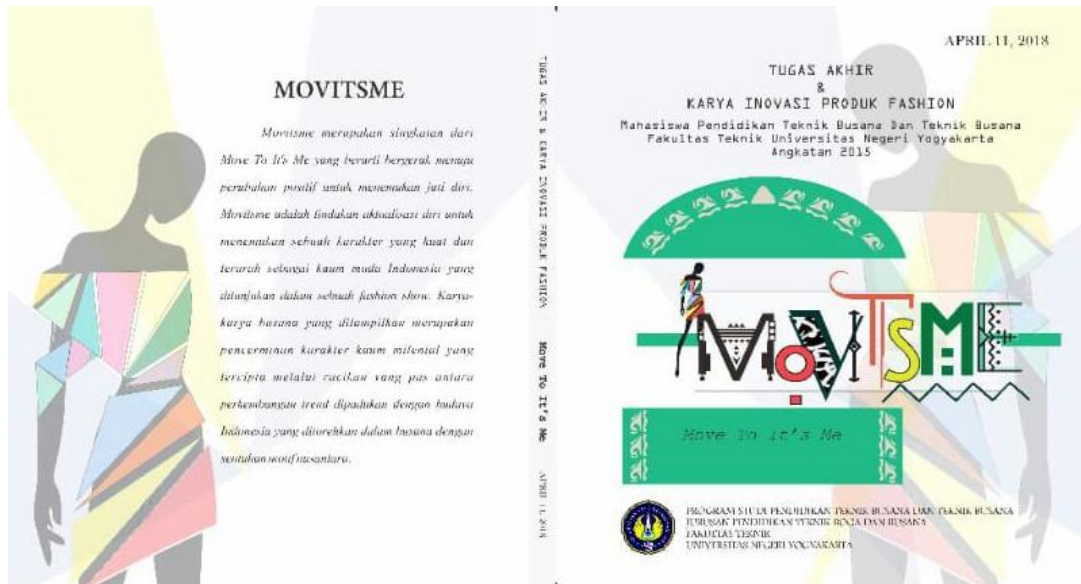
AT
AUDITORIUM
UNIVERSITAS
NEGERI
YOGYAKARTA

APRIL, 11 2018 | START AT 6 PM
Dresscode : Green / 80's style

**VIP
TICKET**

NOMOR PESERTA :
NOMOR UNDANG :

Ticket



Desain Booklet



Id Cocard

Lampiran 5. Foto Peragawati







